IN ALLEGATO UN DVD ROM DEMO DA 8 GB E IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GAMESVILLAGE.it - Gennaio - n°189 - Edizione DVD - € 8,90

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR II

IN ITALIANO

TOP GAMES!

BAT-RECENSIONE!

BATMAN ARKHAM CITY

Il Cavaliere Oscuro domina tra i giochi d'azione!

RECENSIONE DA URLO!

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda firma un altro capolavoro!

INOLTRE...

18 giochi recensiti tra cui

Assassin's Creed Revelations

L.A. Noire Edizione Completa

Saints Row The Third

Need for Speed The Run

ESCLUSIVA!

RAINBOW 6 PATRIOTS

Il team Rainbow pianifica un nuovo blitz su PC!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots

24 Il team Rainbow sta pianificando il ritorno in grande stile degli FPS tattici sui nostri PC!

106 GIOCO COMPLETO!
WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II
Fatevi conquistare da un gioco di strategia in tempo reale dal respiro epico. Battaglie mozzafiato vi attendono, alla guida dei Corvi Sanguinari. Non indugiate oltre e indossate l'armatura degli Space Marine!

102 ESPLORA E GIOCA
Oltre al demo di *Disney Universe*, nel DVD troverete quelli di *Afterfall InSanity*, *Dungeon Defenders*, *LEGO Harry Potter: Anni 5-7* e molti altri contenuti aggiuntivi!





Batman: Arkham City – pag. 54



Saints Row: The Third – pag. 70

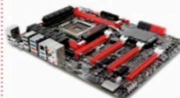
SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE





QUESTO MESE GMC PARLA DI

Le prove di questo mese

Giochiamo spendendo poco

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

TOP GAMES!

Acquistando una copia di Giochi per il Mio Computer TOP GAMES, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio. In questo numero, GMC TOP GAMES vi porta su uno dei campi di battaglia più appassionanti nella storia dei giochi strategici in tempo reale. Assumete il comando dei Corvi Sanguinari e affrontate epici scontri nella galassia di "Warhammer 40,000". Combattete per la gloria dell'Imperatore contro Orki, Eldar e spietati Tiranidi nello spettacolare *Warhammer 40,000: Dawn of War II*!



Per seguirci sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

Ali nere sulla città



J.R.R. Tolkien scriveva che "un drago non è una fantasia oziosa". Nel suo "Lo Hobbit", l'incontro con il possente Smaug è sapientemente costruito, anticipato tramite racconti, indizi, e una sensazione di timore reverenziale e paura strisciante. Il drago è introdotto come farebbe un maestro del thriller, giocando sul filo dell'angoscia alimentata da ciò che (ancora) non si vede.

Bethesda, per il suo *The Elder Scrolls V: Skyrim*, ha scelto una strada opposta, e la prima colossale creatura alata si mostra in tutta la sua devastante potenza dopo alcuni minuti dall'inizio della partita. Il videogioco non è un libro (ma in *Skyrim* di scritti ne troverete parecchi) e l'esperienza va resa memorabile seguendo regole diverse. La saga di *The Elder Scrolls*, in particolare, ha un DNA che si distacca dai classici GdR per computer, puntando da sempre sulla libertà offerta all'avventuriero. È un'esperienza, appunto, e per chi riesce a immergersi completamente nelle foreste del nord di Tamriel è totalizzante. Un fenomeno tale da catalizzare buona parte delle chiacchierate in redazione. Consigli su quali zone esplorare, confronti su dialoghi e carriere, aneddoti su avvenimenti inspiegabili: negli ultimi tempi, non c'è stata mattina senza l'appuntamento fisso con *Skyrim*, coronamento di serate trascorse a scoprire e combattere, e preludio per nuove missioni e nottate davanti al monitor. I tempi della carta stampata ci hanno permesso solo ora di pubblicare la recensione di *The Elder Scrolls V: Skyrim*, ma se andate a pagina 46 potrete finalmente leggere la prova scritta dal nostro Mosè Viero e troverete anche le segnalazioni in merito ai primi Mod, qualche suggerimento per migliorare un po' la grafica di gioco e altre piccole dritte. Siamo certi che, anche quando avrete terminato le vostre imprese nelle lande di Skyrim, il gioco continuerà a vivere proprio di questi contenuti aggiuntivi creati dalla laboriosa comunità dei modder. Non temete, dunque, perché *The Elder Scrolls V* e i suoi draghi troveranno spazio anche sui prossimi numeri di GMC.

Restando in tema di paura e di ali membranose, tornano alla mente gli insegnamenti impartiti allo spiantato giovane Bruce Wayne in "Batman Begins", di Christopher Nolan: "Per combattere la paura devi diventare paura". Quello di Batman sui nostri PC non è un inizio, quanto un ritorno a lungo atteso, una speranza cullata con il fiato sospeso. Per Rocksteady non era facile replicare il successo di *Arkham Asylum*, ma se spiegate il vostro mantello e vi gettate a pagina 54, scoprirete che Batman ce l'ha fatta ancora! *Arkham City* rende giustizia al Cavaliere Oscuro, ai suoi arcinemici e ai suoi (momentanei) alleati. Non manca di qualche lato in ombra, ma che Batman sarebbe, altrimenti? Siamo certi, in ogni caso, che gli sviluppatori siano già al lavoro nella Bat-caverna per sviluppare una patch che fughi anche le ultime incertezze.

L'azione continua con le recensioni di *Assassin's Creed Revelations* e *Saints Row: The Third*, con la "problematica" conversione per PC di *L.A. Noire* e con tanti altri titoli per tutti i gusti, a rischio indigestione. Dopo questa scorpacciata, i giochi sono dunque finiti? Niente affatto, come ben dimostrano la nostra copertina e lo speciale dedicato a *Rainbow 6: Patriots*. Un nuovo anno inizia e abbiamo una gran voglia di trascorrerlo insieme, all'insegna della passione che ci accomuna. Continuate a seguirci.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR II

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@sprea.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili) botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu (per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware) schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 13 e all'indirizzo Internet: **www.giochiperilmiocomputer.it**

Non me ne vogliano gli altri lettori che sinora hanno ottenuto la pubblicazione dei loro scritti nell'angolo dei Redattori Per Gioco, ma a dispetto del limite di caratteri standard ho deciso di riportare quasi per intero la lunga recensione del nostro amico Francesco, perché è scritta proprio bene e (mi sbilancio un po') si può dire che non abbia nulla da invidiare a quelle "professionali". Anche questo mese, gli autori del pezzo pubblicato nei Redattori Per Gioco e della Lettera del Mese si portano a casa un gradito premio.

IMPOSTAZIONI GRAFICHE

Cara redazione di GMC, sono un vostro lettore di vecchia data e apprezzo molto la rivista. Scrivo per farvi una proposta su come arricchire ulteriormente il vostro bel mensile, che parte da una considerazione fatta sui giochi presenti sul mio PC. Avevo un computer piuttosto potente, ma con una scheda video decisamente scarsa che abbassava le prestazioni dell'intero sistema. Così, un mese fa ho cambiato la scheda (ho preso una GTX 560ti), pensando di riuscire tranquillamente a giocare a tutti i titoli attualmente sul mercato, senza dovermi preoccupare troppo delle impostazioni grafiche. Per la maggior parte dei giochi che ho, in effetti, è così, ma per alcuni titoli la questione è, invece, piuttosto complicata. Nel caso specifico, mi riferisco a *The Witcher 2*: bellissimo, ma piuttosto esigente in termini di grafica, tanto che mi è toccato andare a cambiare le impostazioni grafiche per farlo girare bene, trovando non pochi problemi.

Le impostazioni grafiche sono, infatti, potenzialmente altissime, con un menu per impostarle veramente enorme e pieno di parametri, che per un utente medio come me sono piuttosto incomprensibili. Giungiamo quindi alla mia proposta: trovo che sarebbe molto utile per tutti i lettori disporre di una sezione su GMC che spieghi come impostare i parametri in modo corretto per avere il miglior rapporto qualità/prestazioni. Questo in particolare per i giochi pesanti e con molte impostazioni per quanto riguarda la grafica. Magari, basterebbe anche solo indicare quali sono i 2-3 parametri cruciali da abbassare per alleggerire notevolmente il gioco. Senza delle indicazioni da chi se ne intende, il giocatore medio di solito finisce per impostare la grafica in modo sbagliato e si ritrova un titolo che va a scatti, senza una grafica soddisfacente. Si potrebbe introdurre una

■ **IMPOSTAZIONI GRAFICHE** La grafica di *The Witcher 2* mette alla prova anche i sistemi più potenti, se impostata al massimo.

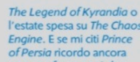
dal Forum di GAMESVILLAGE.it

QUICK TIME SCONTENT

Nuovo numero di GMC e, immancabile, ecco arrivare il nuovo rapporto dal **Forum** di **GamesVillage.it**. Apriamo come di norma la rassegna forense andando a sbirciare tra i **Thread** del **Canale** "Mondo Computer", dove troviamo la discussione *"Need for Speed: The Run"* a cura di coach7290: Ragazzi, è uscito il nuovo episodio di questa serie, nessuno è attratto? Snatura un po' la saga inserendo una trama dove si alternano sezioni di guida a bordo di bolidi e sezioni di tipo quick time event. A me sembra un buon episodio, voi che ne pensate? Maxi89 pensa: Che era meglio se facevano *Underground 3*, mentre a Bix91 il capitolo: Non ha detto niente, come gioco mi pare troppo eccessivo e il modello di guida alla *Hot Pursuit* non mi gusta particolarmente. Talpaman, poi, non digerisce le novità: Quick time event? Non in *Need for Speed*! Snaturano completamente il videogioco. Riprendessero, piuttosto, i due capitoloni della serie (*Underground 2* e *Most Wanted*) e facessero un seguito. Stesse meccaniche, più auto, grafica al passo con i tempi, personalizzazione maniacale dei veicoli.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Scatoline preziose

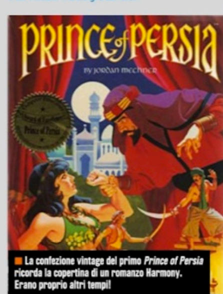


Ciao Nemesis, volevo ringraziare te e tutta la redazione per la stupenda rivista, poi volevo dirti che da poco tempo ho letto l'articolo di Danilo Gabrielli alla fine di GMC 187, e mi sono tornati alla mente molti ricordi di pochi anni fa. Per citare le sue parole, non sono uno sfegatato "maniaco della scatola", però ho una discreta quantità di copertine e rispettivi CD/DVD. Ebbene, ho "preso in mano" tutti i videogiochi uno per uno, e per ognuno di essi ho pensato ai bei momenti passati insieme. Ho rivisto la "mia" Ferrari Enzo rossa sfrecciare per la gigantesca isola di Oahu (si scrive così?) in *Test Drive Unlimited*; tutti i passaggi che ho dato in *Crazy Taxi*; i proiettili che curvavano in *Wanted*; le "cavolate" fatte in *GTA San Andreas* e *Vice City*; gli inseguimenti in *Starsky & Hutch*; i salti acrobatici in *Just Cause*; le auto che si distruggevano in *Demolition Racer*; tutte le gare che ho fatto nel difficilissimo *TOCA Race Driver 3*; le battaglie combattute in *Imperium*; le centinaia di ore che ho giocato online a *TrackMania*. Potrei andare avanti a scrivere ancora molto, ma ti voglio risparmiare questo stress. Da quando ho letto il suddetto articolo, i videogiochi li tengo in bella vista, così potrò contemplarli e ripensare ai fantastici e indimenticabili momenti passati insieme a loro più spesso. Inoltre, come ha detto Danilo Gabrielli, con i soldi spesi per tutte le scatole avrei potuto prendere molte cose, ma non ne sarebbe valsa la pena, perché sicuramente quello che avrei comprato non avrebbe potuto darmi tanta felicità quanta me ne hanno data tutti i miei videogiochi. Inoltre, se potessi tornare indietro, ricomprerei tutti i miei videogiochi, così potrei rivivere le emozioni che mi hanno regalato. Per finire, vorrei consigliare a tutti (compresa te) la stessa cosa che ho fatto io: prendere uno per uno i videogiochi che si possiedono e sforzarsi di pensare ai bei momenti trascorsi con loro. So che per molti non è possibile perché richiede troppo tempo, ma consiglio di farlo lo stesso con almeno una parte della collezione di scatole, perché ne vale veramente la pena.

Un saluto.

Andrea

Con me sfondi una porta aperta, caro Andrea! I miei genitori hanno traslocato di recente e quando mi hanno chiesto di dare un'occhiata ai reperti archeologici stipati in garage ho trovato il mio vecchio raccoglitore di floppy disk e per poco non mi è venuto un colpo. Concentrandomi sui titoli meno noti, mi sono passati davanti i Natali trascorsi insieme a mia cugina giocando a *BC Kid* o *The Legend of Kyrandia* o l'estate spesa su *The Chaos Engine*. E se mi citi *Prince of Persia* ricordo ancora come se fosse oggi che ero solita giocarci di sera, dopo cena, e il momento dello "sdoppiamento" del Principe attraverso lo specchio rientra facilmente nella mia top ten dei momenti più inaspettati ed emozionanti mai vissuti videogiocando!



■ La confezione vintage del primo *Prince of Persia* ricorda la copertina di un romanzo Harmony. Erano proprio altri tempi!

> **"Se potessi tornare indietro, ricomprerei tutti i miei videogiochi"**
> da Scatoline Preziose – Andrea

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

EMOZIONANDO

Il nostro amico Dany_M ha aperto il **Thread** "Quali sono i videogame che vi hanno preso emotivamente?": Ci sono stati dei giochi che vi hanno toccato emotivamente? Che vi hanno portato a immedesimarvi nel protagonista. Che vi hanno tenuto incollati al monitor per vedere cosa sarebbe successo e che vi hanno lasciato in uno stato di trepidante attesa per un possibile seguito? A me è capitato con pochi. Uno su tutti è *Beyond Good & Evil*, un gioco che ritengo un vero e proprio capolavoro. Anche *Fahrenheit* mi lasciò un ricordo bello e la notizia che non ci sarà mai un seguito mi rattrista. Un titolo che mi ha contagiato anche in sogno è stato *Neverwinter Nights*. A qualcuno non sarà piaciuto, ma per me è stato una vera e propria droga! Di recente, invece, sono state le avventure di Ezio Auditore, di Isaac Clarke, Marcus Fenix e Geralt di Rivia a coinvolgermi maggiormente. A voi la parola! Ibra_89 viaggia nel passato per andare a ripescare: *Final Fantasy VIII*, che non mi ha incollato al monitor, ma alla TV, mentre Dynamite Crippler ha ricordi: Quasi tutti su DS. Di recente, su PC, *The Witcher 2*. Arrivando ai giorni nostri, fa piacere sentire che Filos90 è stato emotivamente coinvolto da: *Deus Ex: Human Revolution*.

IN BREVE

Svegliarsi un giorno e vedere che tutto è sempre uguale. La vita scorre lenta e a senso unico, come l'acqua in un ruscello. Dalla montagna al mare arriva dritta alla meta. Si nasce, si cresce, si muore. È un ciclo. Fa parte di ognuno di noi. Cerchiamo però spazio nella fantasia, nei sogni, nell'immaginazione che tutti abbiamo. È dentro, non va via, è parte integrante di un sistema che non morirà mai. È indispensabile staccare la spina ogni tanto, rifugiarci in altri mondi, in altre persone. I videogiochi sono questa fuga. I videogiochi ci staccano dalla cruda realtà per

nuova rubrichetta nella rivista o, meglio ancora, si potrebbe semplicemente inserire un trafiletto nelle recensioni dei giochi "pesanti", con i consigli sulle impostazioni grafiche. Che ne pensate?

Un saluto a tutta la redazione e complimenti.

Leo Karl Hanke

Carissimo, sei riuscito a scovare uno dei pochi giochi veramente esigenti, per lo meno al massimo del dettaglio. La stragrande maggioranza dei titoli per PC attuali, infatti, non ha problemi a funzionare al massimo del dettaglio, o quasi, su una GTX 560 come la tua. *The Witcher 2* è un caso particolare, ma basta disattivare lo Ubersampling per guadagnare di colpo un sacco di frame al secondo, senza tra l'altro compromettere troppo la qualità dell'immagine. Di guide su come impostare la grafica dei giochi ne abbiamo fatte in passato, ma ora, nella maggior parte dei casi, i sistemi di autoconfigurazione funzionano piuttosto bene,

LA POSTA IN GIOCO

"Il mio grande sogno era sviluppare un videogioco tutto mio"

da Voglia di partecipare – Alessandro

togliendo ai giocatori la necessità di "sporcarsi" le mani per andare a modificare le impostazioni grafiche.
In casi particolari, cerchiamo di fornire qualche informazione aggiuntiva, come abbiamo fatto nello scorso numero parlando di *Battlefield 3* e del suo – pesante – MMSA che tende ad affossare le prestazioni, un po' come lo Ubersampling di *The Witcher 2*. La cosa divertente è che, al di là dei nomi differenti, le due opzioni fanno la stessa cosa, ossia applicare un algoritmo di AntiAliasing particolarmente esigente in termini di potenza di calcolo.

ARTE IN DIGITALE

Ciao bellissima!
Complimenti a te e ai tuoi colleghi per questa vitale rivista. Sono un artista e giocatore di vecchia data. Purtroppo, non mi è riuscito di lavorare nel mondo dei videogiochi, ma comunque cerco di seguire le varie opportunità che questo universo offre con notevoli esempi che non hanno niente da invidiare all'arte ufficiale. Nel mio piccolo provo a realizzare disegni digitali che mostrino un'anima (o "moti dell'animo", come insegnava Leonardo da Vinci) e che rinnovino il linguaggio artistico, magari con un messaggio significativo. Ho inteso l'interattività come un contatto con il bene e il bello, (bellezza intesa anche come buona azione, oltre che grazia). Te ne ho allegati tre, che ti/vi dedico. Attenzione, però, perché sono immagini armate di un'arma potentissima: la fede in quest'arte meravigliosa.
Un Mega o Tera saluto!

Andrea Matarazzo

Grazie, caro Andrea. Per motivi di spazio, pubblichiamo solo una delle tre immagini che ci hai inviato e ti faccio i miei complimenti. Confesso di essere una vera "capra" per tutto quel che riguarda il disegno, che si tratti di penne digitali o di pastelli a cera! Al massimo, mi limito a non fare mostruosità quando mi metto a decorare una torta con il sac à poche. Scherzi a parte, trovo interessante (sebbene



ARTE IN DIGITALE Delle tre immagini inviate dal nostro lettore artista, abbiamo scelto di pubblicare una riproposizione della "Ragazza con l'orecchino di perla" di Vermeer.

IN BREVE

farci immergere in un mondo nostro, fatto di regole che ci piacciono. La vita va vissuta in tutti i suoi aspetti, ma che male c'è nel crearne una nostra? Sempre senza esagerare e ricordando che fuori dallo schermo esiste la realtà. Ma diamo spazio anche ai nostri spazi. Il videogioco è il punto d'appoggio che solleva il mondo dei sogni. Grazie a tutti voi per avermi dato, dal lontano maggio 1999, una porta sempre aperta per questo mondo meraviglioso.

Gioele

Caro Gioele, non ho pubblicato la tua lettera nella colonnina "In Breve" perché pensavo non meritasse maggiore attenzione. Al contrario, ciò che scrivi ha un che di poetico, si distingue dal coro e, a mio avviso, ben si adatta ad avere uno spazio tutto suo. Come non essere d'accordo con ciò che sostieni o non sentirsi onorati di un così delicato ringraziamento? È vero, alla fine, con i nostri articoli, recensioni, giudizi e – perché no – errori, siamo una finestra che dà su un mondo in grado di regalare un ventaglio diversificato di emozioni e divertimento. Spero, tuttavia, che anche la realtà possa non essere così cruda come la si dipinge spesso e che i due mondi (il reale e il virtuale) non siano compartimenti stagni in cui rifugiarsi, ma realtà che si influenzano vicendevolmente. Un bacione.

La redazione risponde La Forza di un voto

Gentile redazione di GMC,
sono un vostro appassionato lettore da tanti anni ormai e finora mi sono sempre trovato più o meno d'accordo con le vostre recensioni e i vostri voti, almeno sino a quando ho giocato a *Star Wars: Il Potere della Forza II* nonostante avessi letto la vostra recensione che lo screditava in un modo più che esagerato. Premetto che ho giocato questo titolo tutto d'un fiato appena terminato il primo di questa saga, e ho trovato una splendida continuità tra i due, sia come trama, sia come gameplay. Voi lo avete recensito nel numero di Natale 2010 assegnandogli un vergognoso 5 e mezzo e accusandolo di essere corto, noioso e approssimativo. Posso concordare con voi sull'eccessiva brevità del gioco (che per le emozioni che offre, finisce davvero troppo presto) ma sulla ripetitività mi dissocio, poiché *Il Potere della Forza II* offre diverse ambientazioni condite da un'ottima grafica, anche se i nemici (a parte i boss, che non sono tanti, purtroppo) tendono a essere sempre i soliti soldati imperiali. A mio parere, quindi, definire questo gioco "noioso" è davvero esagerato. Capisco che possa non esservi piaciuto, ma assegnare caratteristiche così negative a un titolo che riesce a coinvolgerti dal primo all'ultimo minuto (forse proprio a causa della scarsa lunghezza, chissà) è una mancanza di rispetto verso LucasArts, che ha sempre sfornato titoli eccellenti, questo compreso. Un consiglio da dare a chi, magari dopo aver letto la mia lettera, decidesse di provare questo gioco, però, è di farlo subito dopo aver terminato il primo capitolo: probabilmente, ora sareste come me in grande attesa del seguito che potrebbe arrivare nel giro di qualche anno. Un saluto a tutti.

Andrea Bertolucci

LA FORZA DI UN VOTO *Star Wars: Il Potere della Forza II* è un degno seguito o una piccola delusione, dopo il primo episodio?

Ciao Andrea,
ti rispondo io che quella recensione l'ho firmata. Innanzitutto, sono contento che tu abbia giocato e ti sia goduto *Il Potere della Forza II*: lo scopo del nostro hobby è divertirci con esperienze che ci siano congeniali, e se questo ti è successo "nonostante" il mio articolo, sono solo contento. Detto ciò, fermo restando che sui gusti non si discute, ricordo bene il perché della bocciatura: il seguito non mi era sembrato all'altezza del suo predecessore, le situazioni di combattimento erano molto ripetitive, la longevità era scarsa (e senza multiplayer) e l'Intelligenza Artificiale faceva acqua da tutte le parti. Forse la memoria m'inganna, ma mi pare ci fossero anche problemi tecnici e bug fastidiosi. Il mio voto sotto il 6 voleva lanciare il messaggio ai lettori che sarebbero andati incontro a una delusione, sia per la qualità, sia per la quantità dei contenuti. Un anno dopo, con qualche patch e a un prezzo ridotto rispetto ai quasi 50 euro iniziali, probabilmente, la mia valutazione sarebbe diversa, ma il dovere ci chiama a recensire un gioco appena esce, e penso proprio che *Il Potere della Forza II* si meritasse, ai tempi, un punteggio insufficiente. Riguardo a LucasArts, sappi che sono un fan di vecchissima data, e che sulla combinazione "Guerre Stellari" più videogiochi mi sciolgo come un gelato in forno. Sarei disposto a pagare, toh, almeno 100 euro un remake in HD di *TIE Fighter*.

Fabio Bortolotti

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

NON C'È INGANNO

Grande idea, quella di otreblA_SNAKE_[ITA], di tornare a parlare di Qualche novità su *Episode 3*?
La domanda che il nostro amico si pone nel **Thread** è semplice: Ce ne sono?. Di novità, s'intende. Ed ecco che si scatena il caos! Giova6: Mi hai illuso, maledetto (sorrisino) e Filos90: Ci sono cascato ancora una volta, mannaggia a me. Ragazzi, ma guardate che otreblA_SNAKE_[ITA] ha messo il punto di domanda nel titolo del suo **Thread**. Punto di domanda che shallisettledown ha notato, e infatti: Vista questa attesa, è probabilissimo che droppino del tutto *Episode 3* e passino direttamente a *Half-Life 3*. E comunque preferisco aspettare tanto per avere dei capolavori, piuttosto che ritrovarmi sommerso da uscite annuali mediocri e DLC a pagamento ogni due settimane. Secondo me, stanno sviluppando un sistema di eventi dinamico che andrà a sostituire quello degli script e rivoluzionerà ancora una volta il mondo degli FPS. Ottima prospettiva, davvero ottima!

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

A VOLTE RITORNANO

Ci sono serie che hanno fatto la storia, e una di queste è indubbiamente quella presa in considerazione da [-Xna-] nel **Thread** "*X Rebirth* – La rinascita di una serie [Thread per le discussioni]": È passata un'intera stagione dall'annuncio del nuovo capitolo della saga di *X*. Dopo un periodo di silenzio, le speculazioni sono praticamente esplose ovunque sui forum ufficiali e non. Tutto si è fatto meno nebuloso e più chiaro con l'ultima newsletter di casa Egosoft, la X Universe News numero 45, e l'apertura di un forum dove gli sviluppatori condivideranno, nel corso del tempo, articoli, immagini e idee sul nuovo gioco. Osservando le immagini del titolo, The Assault nota: Con piacere il ritorno dei cockpit. Se per spostarsi serviranno le trade line (una sorta di gallerie spazio-temporali ad alta velocità), vuol dire che i settori saranno davvero grandi! Sì, questo *X Rebirth* promette molto bene!. OwnNathan, invece, ci va con i piedi di piombo: Potrebbe interessarmi, soprattutto se miglioreranno l'interfaccia. Il più grande difetto degli altri *X* che ho provato era la lentezza generale. Spero non aumenti.

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

NUOVE PROPOSTE

Tra tanti seguiti, fa piacere di tanto in tanto imbattersi in qualcosa di relativamente nuovo. Lo ha fatto per noi dicotomia, che nel **Thread** "Nitronic Rush" ci racconta che: Se ci siamo assicurati un posto all'inferno a furia di imprecare dietro *Wipeout*, *Burnout* e *TrackMania*, se l'estetica cyber nella sua declinazione informatica è il nostro pane quotidiano, se ci flippano i neuroni dietro ai loop iper-ripetitivi degli ultimi Daft Punk... per tutti noi c'è *Nitronic Rush*! Aspettativa alle stelle! Kea BD: Dannatamente consigliato, come è consigliata una tastiera con sistema antighost: nei livelli avanzati, capita di dover premere contemporaneamente Freccia Su/Shift + Freccia DX/Freccia SX + SPAZIO + A/D e una tastiera normale non riesce a leggere tutte le pressioni. Il gioco è veramente bello, se ne venisse fatta una versione con più livelli a pagamento ci farei un serio pensierino. Lecito il suggerimento di The Bonecraker: Ma comprati un pad, scusa. Un resoconto approfondito arriva dalla penna di The Assault: Come atmosfera è uguale a "TRON", con la tua macchinina virtuale che viaggia su piste fluorescenti, con città e schede di circuiti a fare da sfondo. Ci sono diversi tipi di piste divise in varie categorie di difficoltà crescente in cui vengono aggiunti via via nuovi ostacoli e/o disabilitate alcune peculiarità del veicolo (tipo l'uso delle ali per i salti lunghi). All'inizio di ogni livello di difficoltà ci sono dei piccoli tutorial che ti introducono ai diversi tipi di ostacolo che dovrai superare e ai modi per affrontarli... Scusaci The Assault, ma non ce la si fa proprio a pubblicare tutto il tuo pezzo. Rimandiamo i lettori al Forum per la lettura completa.

"Provo a realizzare disegni digitali che mostrino un'anima"

Da Arte in digitale – Andrea Matarazzo

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

non troppo originale, credo) l'idea di stabilire un contatto con l'arte dei secoli scorsi rielaborandola in digitale, ma forse potresti spingerti un po' oltre senza limitarti alla semplice riproduzione e creare degli omaggi un po' più personali. Niente di troppo azzardato, eh, non voglio suggerirti di inserire Ezio Auditore in primo piano nella "Flagellazione di Cristo" di Piero della Francesca...

VOGLIA DI PARTECIPARE

Salve a tutti,
mi chiamo Alessandro sono un perito informatico e attualmente lavoro nel settore delle telecomunicazioni. Mentre tanti miei amici spasimavano di calcio e quant'altro, io leggevo Hacker Journal e Giochi per il Mio Computer. All'epoca scelsi l'indirizzo informatico perché il mio grande sogno era sviluppare un videogioco tutto mio. Quell'estate leggevo le vostre recensioni del Principe per antonomasia: il beneamato principe di Persia di cui seguivo le avventure fin dagli esordi in *Arabic's Night* in bianco e nero. Le vostre recensioni, invece, trattavano di *Le Sabbie del Tempo* e, successivamente, di quel gran gioco che è *Spirito Guerriero*. Devo ammettere di aver provato a realizzare qualcosa di mio utilizzando motori grafici gratuiti, ho sviluppato anche alcuni demo. Ripensando a dove sono ora, devo ammettere che la voglia di tornare in questo settore (che, al momento, seguo soltanto in qualità di videogiocatore accanito e appassionato, come molta altra gente, di Collector's edition) è tanta. E qui ecco la richiesta: senza pretendere nessun tipo di compenso, mi piacerebbe molto avere l'onore di partecipare alle vostre recensioni, provare i videogiochi e scrivere articoli per voi solo per l'orgoglio di essere parte della vostra rivista, che mi ha fatto e che, di tanto in tanto, continua tuttora a farmi sognare. Sarebbe veramente un grande onore. In ogni caso, grazie per quello che avete fatto; grazie per quello che fate e complimenti per la rivista. Perdonatemi se ho inviato questa mail alla persona sbagliata e se mi sono dilungato. È stato comunque un piacere scrivervi ed esserci riuscito trovandone il coraggio. Un saluto di cuore.

Alessandro

Di lettere simili alla tua, caro Alessandro, ne riceviamo davvero tante. Se le pubblicassi tutte, probabilmente, non resterebbe spazio per nessun altro argomento. Ti starai chiedendo, quindi, come mai questa volta ho fatto un'eccezione. È presto detto: sono rimasta turbata dal fatto che tu sia disposto a scrivere recensioni senza alcuna retribuzione. Rispondo a te ma, allo stesso tempo, voglio rivolgermi a coloro che condividono il tuo stesso sogno: ragazzi miei, quando si esce dall'ambito amatoriale (vedi quei siti in cui è chiaro che scrivono solo appassionati e nessuno ci guadagna) è giusto e sacrosanto pretendere di essere retribuiti. Se il caporedattore di una rivista o di un sito seri ritiene che un articolo meriti di essere pubblicato, allora sarà ben disposto anche a pagare quel suddetto articolo. Tanto o poco è, naturalmente, proporzionale alla disponibilità economica della rivista/sito in questione, ma non lasciatevi convincere da chi accetta o vi chiede di pubblicare un vostro scritto a costo zero quando è evidente che avrebbe i mezzi per retribuirvi in maniera dignitosa. Alessandro, so che forse è un po' poco, ma da parte mia posso solo assicurarti che, se mi invii una tua recensione, sarò felice di pubblicarla nell'angolo dei Redattori Per Gioco!

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

UN GIOCO EDIFICANTE

A Eddie82 è venuta una voglia improvvisa di "*SimCity*": Ciao ragazzi, mi è venuta un'improvvisa voglia di creare una città. Sulla libreria ho il disco di *SimCity 3000* che mi fissa. Però pensavo di procurarmi *SimCity 4* o il più recente *Societies*. Me li consigliate? Harald Hardraade: *SimCity 4 Deluxe Edition* è davvero forte, compralo (si trova a pochi euro in molte catene di elettronica) e poi vai sui fansite e moddalo per bene. *Societies*, semplicemente, non è un *SimCity*: pur essendo originale è troppo diverso dallo stile della serie. Stando alle ultime info, potrebbe non essere improbabile vedere un nuovo *SimCity*: hanno rimesso in vendita in vari marketplace *SimCity 4* e hanno creato la pagina ufficiale della serie su Facebook. Il primo passo potrebbe essere riportare il gameplay di *SimCity 2000* su Facebook. Esauriente questo Harald Hardraade. Sentiamo cosa ha da aggiungere BOSE: A mio parere, *SimCity 3000* è il meglio riuscito in generale. Ho giocato anche al 4, che graficamente è una goduria, ma è troppo serioso. Invece, *3000* è più colorato, ci sono più cose che fanno ridere, tipo le news "scarsità di patatine Dixie, i bambini assaltano i negozi". A mio parere, il *3000*, nonostante sia più vecchio, rimane il migliore.

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

LA DOMANDA È LECITA

È un dubbio che è venuto a tanti, quello sollevato da Afterburner nel suo **Thread** "*Skyrim* senza aver giocato *Oblivion*": Sono stato un grande appassionato di *Morrowind*, finito e rifinito comprese le espansioni *Tribunal* e *Bloodmoon*. Tuttavia, causa impegni di studio e varie ed eventuali, ho del tutto trascurato *Oblivion* e ciò che vi gravita attorno, salvo sapere a grandi linee la trama (ma non conosco il finale). Pensavo di prendermi *Skyrim*, anche solo per brevi partite serali, per tornare nostalgicamente nel mondo di *TES*. Penso che ciascun capitolo della serie sia a sé, quindi non dovrei avere problemi con la trama, giusto? Potrò quindi giocare *Skyrim* senza aver affrontato *Oblivion*? Risponde Dynamite Crippler: Nessun problema, a quanto ne so, dato che come afferma Estr3mo: Non è un seguito. Inoltre in-game troverai tantissimi libri, se vuoi approfondire il lore. La conferma definitiva arriva dalla tastiera di Lucifer: Ci sono alcuni riferimenti, ma non è niente di così importante. La trama di *Skyrim* è ambientata centinaia di anni dopo. Tutto quel poco che ti può servire lo trovi sui libri e online.

Redattori Per Gioco Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Questa lettera si aggiudica Assassin's Creed Revelations!

CORREVA l'anno 2000 d.C. e Alaundo annunciava la sua profezia: "Il Signore dell'Omicidio deve perire, ma con la sua morte darà origine a una progenie mortale. Il Caos fiorirà dalle loro orme".

Con queste parole, BioWare ci introduce in quella che si prospetta la continuazione delle vicende del figlio di Bhaal per tutto l'Amn, una delle regioni del continente di Faerun, tanto famosa e cara ai giocatori di ruolo di "Dungeons & Dragons" (D&D). *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* è, infatti, il secondo capitolo di questa meravigliosa saga di giochi di ruolo basati sul sistema di regole di "Advanced Dungeons & Dragons". *Baldur's Gate II* ci pone, così, nei panni di uno dei tanti figli del dio dell'omicidio, riprendendo la storia da dove l'avevamo lasciata alla fine del primo capitolo. Questa volta, però, il teatro delle nostre gesta non sarà più la Costa della Spada, bensì l'intera regione dell'Amn, che tra grandi città come Athkatla e Trademeet, foreste silvane e caverne oscure, ci farà scoprire un altro volto di queste lande fantasy che non risparmiano nessuno. In particolar modo se, a differenza del primo capitolo, il nostro personaggio inizia da un livello diverso dal primo: *Baldur's Gate II*, infatti, in base alla classe che si sceglierà, farà partire il personaggio con un livello di esperienza tra il settimo e l'ottavo; inoltre, per chi avesse conservato un salvataggio del primo gioco, sarà possibile importare il proprio personaggio, con relative abilità e poteri. Scelta molto utile per chi si fosse affezionato alla propria creazione, che però impedisce al giocatore di provare una delle nuove 21 sottoclassi disponibili: non più solo guerrieri, ladri, chierici o druidi, quindi, ma ammazzastregoni, cavalieri, spadaccini e chi più ne ha più ne metta, che rendono così il gioco molto più vario e assicurano una notevole percentuale di rigiocabilità, anche per via degli approcci diversi che le classi propongono. Riprendendo la caratteristica principale del capitolo precedente, anche *Baldur's Gate II* propone un gameplay che prevede il controllo di un party di ben 6 personaggi che interagiranno tra loro: se farete una scelta non incline alle loro idee, non perderanno l'occasione per farvelo notare o, addirittura, vi abbandoneranno nel caso sia eccessivamente contraria al loro allineamento. Ovviamente, avere personaggi di allineamenti opposti in gruppo potrà solo portare a pessime conseguenze e, per chi ha già giocato al primo *Baldur's Gate*, alcuni volti noti verranno subito riconosciuti come incompatibili, ma non per questo meno divertenti da avere in compagnia. Insomma, un sistema vivo e reale di "accoppiamenti sociali", dove chi vi accompagnerà non sarà solamente un manichino che colpisce, bensì una persona con delle proprie idee, delle curiosità, e perché no, con dei propri sentimenti. Sarà possibile, infatti, avere una relazione d'amore, con alcuni personaggi del gioco (a voi scoprire chi), che si decida di giocare con un personaggio maschile o femminile. *Baldur's Gate II* presenta una struttura narrativa abbastanza guidata, dove però le possibilità d'azione sono totalmente lasciate alle scelte del giocatore: sarete liberi di viaggiare in lungo e in largo per tutto l'Amn per completare quest e visitare nuove ambientazioni. Gli unici reali limiti imposti saranno quelli del cambio di "capitolo della narrazione", momenti catartici e piuttosto chiari in cui il gruppo sarà costretto a compiere delle azioni che lo porteranno, per forza di cose, in determinati ambienti diversi. A livello "ruolistico", *Baldur's Gate II* non deluderà neanche i giocatori più estremi, portando sempre nuove scelte e possibilità in un contesto dalle tonalità molto grigie: il mondo, infatti, non è suddiviso secondo la dicotomia buoni/cattivi, ma, interessandosi ai singoli gruppi e alle persone che si conosceranno durante il gioco, si verrà a conoscenza di una società piuttosto complessa, che spesso non è affatto come appare. Il background e l'ambientazione sono quindi il punto di forza del titolo, e ogni giocatore che abbia mai provato il gioco cartaceo si sentirà a casa, apprezzando ogni particolare, perfino quelli nascosti (e non sono pochi!). Da citare, inoltre, il particolare sistema di combattimento in tempo reale, col quale sarà possibile utilizzare la barra spaziatrice per impostare una pausa tattica: durante questa, il giocatore sarà libero di impartire un singolo ordine per ogni personaggio, così da poter scegliere con calma e decidere quale incantesimo lanciare, o che nemico far prendere di mira dai propri arcieri. Nessuno vieta, però, di non utilizzarla mai, entrando in uno stato di adrenalina che potrebbe rendere quasi impossibili i già difficili scontri. Tecnicamente, *Baldur's Gate II* propone una visuale isometrica di gioco in un mondo in 2D con dei pregevoli sfondi interamente disegnati a mano. Benché non siano presenti effetti grafici 3D o riflessi dell'acqua fotorealistici, i colori e l'aspetto visivo del nuovo capitolo della saga Faeruniana reggono bene il confronto, almeno artisticamente, con i giochi di ultima generazione. *Baldur's Gate II* propone anche una colonna sonora di prim'ordine, composta da Michael Hoenig, lo stesso genio che si è occupato delle musiche del primo capitolo e di diversi film hollywoodiani. Il gioco, inoltre, arriva perfettamente stabile con la sua confezione (che contiene tutta la manualistica più una mappa formato poster di tutto l'Amn), eccetto qualche piccolo bug: per fortuna, con l'applicazione dell'ultima patch tutto si risolve. Una nota conclusiva è necessaria riguardo la longevità del titolo: al giorno d'oggi esistono, e sono in continuo sviluppo, numerosi Mod per questo videogioco, già di per sé molto lungo. La scena amatoriale è piuttosto folta e, facendo una rapida ricerca su Internet, è possibile trovare Mod che aggiungono nuovi compagni di ventura e missioni, cambiano alcune regole o addirittura delle Total Conversion che trasformano completamente il gioco in nuove e originali avventure. Insomma, un must per ogni giocatore di ruolo, nonché un acquisto necessario per tutti coloro che vogliano toccare con mano una pietra miliare della storia dei videogiochi.

Francesco "Kelvan" Riccobono

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis?
Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Claytoon
Davide Cavallucci
Eros
Fabio Bruno
Gregory
Mario's Brother
Matteo Sigismondi
Noomi94
sHacher
Stewie
TerrificGamer_87
Valerio

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

1. Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma
La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura. Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

2. Inquadrare e scattare
Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

I costi per la visualizzazione del contenuto variano in base al singolo piano tariffario dell'utilizzatore.



Giochi per il Mio Computer

IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.





Subito sul Blog di GMC!

Per volare senza indugio sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

(istruzioni a pagina 11)

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

MECHWARRIOR ONLINE

I Mech, quelli veri, stanno per tornare!

SVILUPPATORE Piranha Games **GENERE** Simulazione di Mech
CASA Infinite Game Publishing **INTERNET** www.mwomercs.com

SCOOP
DATA DI USCITA ESTATE 2012

È dal 2001 che non abbiamo un nuovo gioco dedicato al mondo di "MechWarrior", e sono anni che i Mech hanno un ruolo di secondo piano, un po' come se fossero passati di moda.

Li abbiamo visti come comparse in titoli come *Lost Planet*, o addirittura protagonisti nell'interessante *Hawken*, ma il sistema simulativo di perle come *MechWarrior 4* sembrava estinto per sempre. Proprio quando avevamo perso ogni speranza, Piranha Games ha annunciato l'ambizioso *MechWarrior Online*, che si propone di creare un gioco di massa online, con formula free-to-play, basato sulla licenza ufficiale di "BattleTech". Nonostante gli sviluppatori siano relativamente sconosciuti, il progetto vede la diretta collaborazione di Jordan Weisman, fondatore della defunta FASA Corporation nonché ideatore del wargame "BattleTech", che diede il via a tutte le altre trasposizioni delle guerre meccanizzate, incluse quelle videoludiche. Il pedigree ha le carte in regola, ma quel che conta è il gioco vero e proprio. Siamo dei fan di vecchia data, e il trailer di lancio ci ha lasciato senza parole, facendo schizzare alle stelle le nostre aspettative.
Tanto per cominciare, la grafica è eccellente, anche grazie all'utilizzo del CryENGINE 3, e la scena di combattimento urbana mostrata dal filmato è così bella che, in un primo momento, abbiamo sospettato fosse un falso. La complessità del gioco sembra paragonabile a quella dei vecchi *MechWarrior*, ma il tutto è renderizzato con un livello di qualità e realismo senza precedenti. In quest'ottica è significativo sapere che *MechWarrior Online* è previsto solo per PC: ciò significa che gli sviluppatori potranno dare gas sia con la grafica, sia con la profondità del gameplay.

L'esperienza sarà rigorosamente con visuale in soggettiva, aderirà il più possibile alle regole dell'universo di "BattleTech" (anche per dettagli tecnici quali il surriscaldamento e la penetrazione delle corazze) e supporterà tutti i joystick e sistemi di volo più diffusi sul mercato. Al momento, non sono disponibili maggiori dettagli, ma gli sviluppatori hanno già iniziato a documentare il progetto con un blog ricco d'informazioni e, soprattutto, di passione. Lo seguiremo giorno dopo giorno, sperando che queste enormi potenzialità si traducano nel *MechWarrior* che tutti i fan desiderano da almeno dieci anni.

GIOCHI COMPUTER

"LA COMPLESSITÀ DEL GIOCO SEMBRA PARAGONABILE A QUELLA DEI VECCHI *MECHWARRIOR*"

PRIMA DELL'INIZIO

La storia del gioco si svolge sul pianeta Deshler, nel 3015, verso la fine della terza guerra di successione, poco prima degli eventi del primo *MechWarrior*. Il gioco sarà interamente multiplayer e non includerà nessuna campagna in singolo, ma darà ampio spazio alla trama e agli intrighi del sottovalutato universo narrativo della serie. In quest'ottica, la collaborazione di Jordan Weisman, noto anche per classici dei giochi di ruolo cartacei come "Shadowrun", è una garanzia di qualità.

MECHWARRIOR ONLINE VI FARÀ SALTARE GLI INGRANAGGI PERCHÉ:

- Supporterà a dovere joystick e controller avanzati.
- Si basa sulla licenza originale e ha la benedizione di Jordan Weisman.
- Avrà la grafica del CryENGINE 3.
- Riproporrà lo stile simulativo dei vecchi *MechWarrior*.

La visuale è rigorosamente in soggettiva. Non ci saranno opzioni per vedere il Mech dall'esterno.

Trovarsi faccia a faccia con un Atlas è un'esperienza che nessun pilota di Mech vorrebbe vivere.

La grafica si basa sul CryENGINE 3 e i risultati si vedono. Non essendo previste uscite per console, Piranha Games si sta concentrando sulla potenza dei PC.

Il trailer e le parole degli sviluppatori suggeriscono l'abbondante presenza di zone di combattimento urbane.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Piranha Games
- **Provenienza:** Canada
- **Inizio carriera:** 2000
- **Storia:** Lo studio ha passato un periodo di difficoltà, dopo il quale ha deciso di rivoluzionare la propria strategia per puntare il tutto per tutto su *MechWarrior Online*. Negli ultimi anni, durante lo sviluppo del prototipo, ha collaborato con altri studi alla creazione di titoli come *Duke Nukem Forever*
- **Li conosciamo per:** Non li conosciamo, se non per collaborazioni con altri studi.
- **MECH NEL TELEFONINO** Se volete sognare con il trailer di *MechWarrior Online*, aprite il lettore video del vostro smartphone e inquadrate questo codice. Istruzioni a pagina 11.



ATTENDERE PREGO!
Le chiavi del vostro Mech vi verranno consegnate con l'arrivo dell'estate.



Il mercato dei videogiochi è cambiato radicalmente, dai tempi del rivoluzionario *Grand Theft Auto 3*, ma l'emozione per l'annuncio di un nuovo capitolo della serie a libera esplorazione di Rockstar non cambia. Appuntamento sotto il sole di Los Santos!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti

Azione

GRAND THEFT AUTO V

Si torna a sognare la California con il cavallo di battaglia di Rockstar.

GALLERY





ROCKSTAR ha finalmente annunciato *Grand Theft Auto V*, nuovo capitolo della sua celeberrima serie di giochi a libera esplorazione. Dopo aver ripescato Liberty City, in *GTA IV*, gli sviluppatori di Rockstar North tornano al caldo clima di Los Santos, la loro versione digitale di Los Angeles e dei suoi dintorni.

Come sempre, le informazioni trapelano con il contagocce, con un breve trailer corredato da uno stringato comunicato stampa. Si tratta di una carrellata di sequenze che descrivono la normale vita in città, con una serie d'inquadrature fatte apposta per mostrare le delizie della nuova grafica. Non si sa ancora se si tratti di una reinvenzione del vecchio motore, o solo di un aggiornamento (com'è successo con *Red Dead Redemption*, su console), ma i risultati sono notevoli. Pur restando entro gli ormai angusti limiti di Xbox 360 e PlayStation 3, *GTA V* mostra con fierezza i muscoli, abbinandoli al solito stile di Rockstar, la cui attenzione per i dettagli e la capacità di cogliere lo "spirito" delle città ha sempre dato vita a mondi interattivi coinvolgenti.

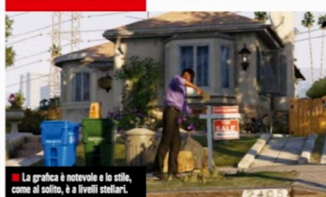


Sam Houser, presidente di Rockstar, ha parlato di *GTA V* come del più grande progetto che abbia mai intrapreso.

"Un audace approccio alla libera esplorazione, alla narrazione e al multiplayer online"

Dal punto di vista del gioco vero e proprio, gli sviluppatori promettono "un nuovo e audace approccio alla libera esplorazione, alla narrazione, alle meccaniche delle missioni e al multiplayer online." Può voler dire tutto o niente, ma se non altro giustifica il cambio di numero, avvenuto ben più rapidamente del passaggio da 3 a 4. Ci attende una nuova generazione, con un salto paragonabile a quello da *San Andreas* a *GTA IV*? Sembra quasi impossibile, ma con Rockstar non si può mai sapere. Per il momento, possiamo solo stuzzicarci la fantasia pensando alla storia della voce narrante del trailer, che sostiene di essersi trasferita a Los Santos per il clima e la voglia di "uscire dal giro", dedicandosi a una vita tranquilla e normale. Ma le cose non sempre vanno secondo i piani, e nella parte finale del filmato si vede un gruppo di malviventi impegnati in una missione d'attacco, con tanto di aerei e inseguimenti con la polizia. È proprio *Grand Theft Auto*!

GIOCHI COMPUTER



La grafica è notevole e lo stile, come al solito, è a livelli stellari.

Internet: www.rockstargames.com/V

FPS

COUNTERSTRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Una nuova versione per ricucire lo scisma della community.

L'uscita di *CounterStrike: Source* divise in due la comunità dei fedelissimi della serie.

Alcuni abbracciarono la veste grafica rinnovata del motore Source, mentre altri rimasero fedeli all'amata versione 1.6, meno bella da vedere ma con un sistema di gioco più classico e senza compromessi. Ora si avvicina all'uscita il gioco che dovrebbe ricucire lo strappo, *CounterStrike: Global Offensive*, ufficialmente entrato in fase Beta. L'idea è di far contenti tutti con una miscela di elementi vecchi e nuovi, e una veste grafica rinnovata, ma le perplessità dei fan sono molte. Il progetto è nato come una semplice conversione su console, per poi diventare un nuovo capitolo multipiattaforma, che consentirà addirittura il cosiddetto multiplayer "cross-platform", che darà la possibilità agli utenti PC, Mac e PlayStation 3 di sfidarsi direttamente. Valve, in ogni caso, sembra avere fiducia nel progetto, e ha reclutato i giocatori più esperti di entrambe le "fazioni" affinché diano i loro pareri professionali durante la fase Beta.



Data di uscita: 2012
Internet: store.steampowered.com/app/1800/

GdR

MASS EFFECT 3

Buone notizie per i fan della Cittadella.

Mac Walters, responsabile della trama di *Mass Effect 3*, ha rivelato in un'intervista ai redattori di Xbox Magazine Ufficiale inglese che questo terzo capitolo vedrà una più forte presenza della Cittadella, la gigantesca stazione spaziale che ospita il consiglio galattico.



Il motivo è il recupero di un'intera sequenza, esclusa dallo scorso capitolo: "C'era un ramo della trama di *Mass Effect 2* che richiamava il primo episodio con una serie di eventi nella Cittadella, ma abbiamo dovuto tagliarlo. Ora è risorto in *Mass Effect 3*, e ne sono felicissimo, anche se non posso dirvi cosa sia. È il bello delle trilogie: a volte si ha una seconda possibilità." Un po' di Cittadella in più è senza dubbio una buona notizia, anche perché la sua struttura è sempre stata il modo migliore per scoprire le culture che popolano la galassia, godendosi contenuti meno improntati ai combattimenti e più al gioco di ruolo vero e proprio.

Data di uscita: 9 marzo
Internet: masseffect.bioware.com

GMCNEWS

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Aliens: Colonial Marines	Sega	2012	🟢
BioShock Infinite	2K Games	2012	🟠
Borderlands 2	2K Games	2012	🟠
Brothers in Arms Furious 4	Ubisoft	2012	🟠
Darksiders 2	THQ	2012	🟠
Diablo III	Activision Blizzard	2012	🟢
Dishonored	Bethesda	2012	🟠
Far Cry 3	Ubisoft	2012	🟠
Ghost Recon Online	Ubisoft	Estate	🟠
Guild Wars 2	NCsoft	2012	🟢
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2012	🟠
Hitman Absolution	Square Enix	2012	🟠
Inversion	Namco Bandai	Primavera	🟢
Kingdoms of Amalur: Reckoning	EA	Febbraio	🟠
Mass Effect 3	EA	Marzo	🟢
Max Payne 3	Take Two	Marzo	🟠
MechWarrior Online	Infinite Game	Estate 2012	🟢
Metro: Last Light	THQ	2012	🟠
PlanetSide 2	SOE	2012	🟠
Prey 2	Bethesda	Marzo	🟠
Prototype 2	Activision Blizzard	Aprile	🟠
Rainbow 6: Patriots	Ubisoft	2013	🟠
Resident Evil Operation Raccoon City	Capcom	Inverno	🟠
Ridge Racer Unbounded	Namco Bandai	2012	🟠
Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	2012	🟢
Secret Files 3	Deep Silver	2012	🟢
StarCraft II: Heart of the Swarm	Blizzard	2012	🟢
Subversion	Introversion	2011	🟠
Syndicate	EA	Febbraio	🟢
The Darkness II	2K Games	Febbraio	🟢
The Secret World	EA	Aprile	🟢
Tomb Raider	Square Enix	2012	🟠
Torchlight II	Runic Games	Inverno	🟢
Warhammer 40.000: Dark Millennium Online	THQ	2012	🟠
Wildstar	NCsoft	2012	🟠
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Blizzard	2012	🟠
XCOM	2K Games	2013	🟠

GMCNEWS

MMORPG

NEVERWINTER

Cryptic torna a mostrare il suo ambizioso Neverwinter.



Tra le nuove funzioni, ci incuriosisce la possibilità di creare quest e avventure. Potrebbe essere il vero asso nella manica di *Neverwinter*.

Cryptic ha pubblicato un nuovo trailer dedicato alla storia di *Neverwinter*, MMORPG ambientato nell'omonima città dei Forgotten Realms di "Dungeons & Dragons".

Il filmato mostra una grafica appetibile, anche se con i soliti limiti del genere, e un'epica battaglia per difendere la città tra forze del bene e Non Morti. I giocatori sceglieranno una classe tra le cinque disponibili, per poi unirsi ad altri partecipanti (o alle Intelligenze Artificiali) in gruppi composti proprio da cinque avventurieri. Cercando di rimanere fedele alla lunga tradizione di Mod e creazione di contenuti nata con *Neverwinter Nights*, Cryptic ha inserito nel gioco un sistema, al momento chiamato solo "Forge" (ossia fucina), per consentire ai giocatori di inventare piccole quest o anche intere trame. *Neverwinter* arriverà alla fine del 2012, insieme a un gioco da tavolo firmato Wizards of the Coast e a una trilogia di libri di R. A. Salvatore, prolifico autore di romanzi ambientati nei Forgotten Realms.

Data di uscita: fine 2012
Internet: crypticstudios.com/neverwinter



MMORPG

LINEAGE II: GODDESS OF DESTRUCTION

Lineage II diventa più gratis del free- to-play.



Il fantasy online di NCsoft diventa gratuito, ma punta su una formula diversa dal solito free-to-play.

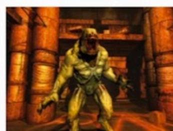
Gli sviluppatori hanno deciso di adottare il motto "truly free", ossia "gratis per davvero", permettendo a chiunque crei un account di partire dal primo livello e arrivare al novantanovesimo, senza spendere un centesimo. Oltre a questo intrigante modello economico, *Goddess of Destruction* introduce nuovi contenuti per i giocatori di alto livello, con nuove classi da sbloccare, sessanta boss per i raid e quattrocento armi aggiuntive. A questo, naturalmente, si aggiungono i contenuti accumulati in sette anni di onorata carriera. Il gioco è innegabilmente invecchiato, ma il rapporto qualità/prezzo è notevole!

Data di uscita: disponibile
Internet: http://truly-free.lineage2.com/trulyfree

Varie

DOOM 3

id rende disponibile il codice sorgente di Doom 3.



John Carmack ha sempre diffuso il codice sorgente dei suoi motori grafici, rimanendo fedele alla mentalità che lo ha portato al successo.

Con il passaggio nella grande famiglia di Bethesda, però, la sua libertà di movimento si è ridotta, e ha dovuto ritardare a tempo indeterminato la pubblicazione del sorgente di *Doom 3* (motore reso obsoleto da quello di *Rage*). I legali del colosso, infatti, temevano che un particolare algoritmo, detto Carmack's Reverse, potesse creare problemi con Creative (che ne detiene il brevetto, per i paradossi del sistema americano). Carmack, dunque, ha riscritto buona parte del codice, rimpiazzando l'algoritmo in questione, per poi "regalare" a Internet una versione commentata del tutto. È una mossa di gran classe, che con tutta probabilità darà un'ulteriore spinta al mondo degli sviluppatori indipendenti. Complimenti, John!

Data di uscita: disponibile
Internet: https://github.com/TTimo/doom3.gpl

GdR

LEGEND OF GRIMROCK

Il primo GdR di Almost Human si avvicina, una casella per volta.

Vi abbiamo già parlato di *Legend of Grimrock*, il progetto indipendente di un piccolo studio nato da ex membri di Remedy Entertainment.

Si tratta di un ripescaggio dell'antica tradizione dei giochi di ruolo digitali, che riscopre il movimento a caselle e la navigazione nei dungeon di capolavori del passato come *Dungeon Master* ed *Eye of the Beholder*. Ci muoveremo casella dopo casella, come si faceva una volta, affrontando nemici, tranelli ed enigmi, con un sistema di abilità e crescita di livello abbinato a tante rune per lanciare gli incantesimi. L'idea è emozionante, specie per chi ha vissuto quell'ormai remota era dell'intrattenimento videoludico, ma ci lascia qualche perplessità: i combattimenti, infatti, saranno in tempo reale, una scelta bizzarra e difficile da giustificare in un ambiente con movimenti fissi. *Legend of Grimrock* uscirà nel 2012, con un leggero ritardo dovuto alla Beta chiusa (iniziata mentre scriviamo queste righe) e probabilmente all'uscita di *Skyrim*. Almost Human ha forse scelto intenzionalmente di non affrontare il colosso di Bethesda.

Data di uscita: inizio 2012
Internet: www.grimrock.net



Per certi versi sembra un gioco di vent'anni fa, ma è appena entrato in fase Beta!

PILLOLE

IL CAPPELLO DI NOTCH
Per festeggiare l'uscita ufficiale di *Minecraft*, Valve ha omaggiato Notch (fondatore di Mojang) con un esclusivo cappello per *Team Fortress 2*, modellato sul suo celebre copricapo. È così esclusivo, che ne esiste solo uno! Ah, se cercate bene troverete anche una piccozza dedicata a Notch nascosta in *Skyrim*. Bizzarrie della fama videoludica.

SINS OF A SOLAR EMPIRE
Stardock ha pubblicato un aggiornamento grafico per il suo strategico spaziale, *Sins of a Solar Empire*, nel tentativo di nascondere le rughe che il tempo ha scavato in questo amatissimo gioco. Il miglioramento più netto riguarda le luci: è pur sempre un titolo vecchiotto, ma il risultato è apprezzabile.

SKYRIM IN GIAPPONE
Il colossale gioco di ruolo di Bethesda ha ottenuto una valutazione perfetta (40/40) da Famitsu, la rivista videoludica per eccellenza in Giappone. È il primo titolo occidentale a ottenere tale riconoscimento, solitamente riservato a prodotti nati nella terra del Sol Levante.

ULTIMA VII SU GOG
Good Old Games, il servizio di digital distribution dei bei giochi di una volta (www.gog.com), ha messo in vendita un lussuoso pacchetto con l'edizione completa di *Ultima VII*, contenente entrambe le parti (*The Black Gate* e *Serpent Isle*) e le due espansioni. Sei dollari per uno dei migliori GdR di sempre!

LA REGOLA E' UNA SOLA

Per giocare a SUDOKU si deve riempire la griglia in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro contengano le cifre da 1 a 9 una sola volta. Per esempio, una riga è formata da 9 quadretti. In ciascuno dei quali va scritta una cifra scelta tra 1,2,3,4,5,6,7,8,9. Nella riga ciascuna cifra deve comparire una sola volta. Ci sono 9 righe e in ciascuna vale sempre la stessa regola: Sempre la stessa regola vale anche per le colonne. Ci sono 9 colonne, da riempire con le stesse cifre da 1 a 9, senza che si ripetano. Infine ci sono i riquadri 3x3, per un totale di 9 quadretti. In ciascun riquadro ogni cifra a 1 a 9 deve comparire una sola volta. Il gioco consiste nel riempire di cifre tutte le 81 caselle, rispettando contemporaneamente le regole per le righe, le colonne e i riquadri.

	5				3			1
	9					4	8	
			1	8	7	5		
9		3		1			7	
	7	4	3	2	9	8	1	
	8			7		3		9
		9	5	6	4			
	2	8					4	
4			2				3	

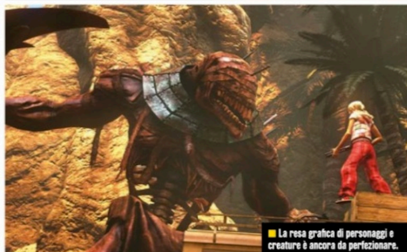
Difficoltà semplice

ISTANTANEA SU: *THE SECRET WORLD*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Funcom
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1GB RAM, scheda 3D 128 MB PS 3.0
- **Internet:** www.thesecretworld.com
- **Nei Negozi:** Aprile 2012
- **Perché aspettarlo:** Per diversi motivi, a cominciare dall'assenza di classi e livelli, sostituiti dalle 500 abilità che aprono la strada a promettenti sviluppi nello stile di gioco. Ancora: per il forte accento posto sulla trama e le missioni investigative che si svolgono a cavallo tra i due mondi, quello reale e quello virtuale.



La quest principale dovrebbe durare, già al momento dell'uscita del gioco, oltre duecento ore.



La resa grafica di personaggi e creature è ancora da perfezionare.



IMMERSION DAY – PARTE I

Abbiamo potuto provare con mano il gioco negli studi canadesi di Funcom, "immergendoci" nel mondo di *The Secret World* per diverse ore, cominciando con le primissime missioni introduttive (e che fungono anche da tutorial) per poi passare ad alcune di quelle della main quest, ambientate nella cittadina di Kingsmouth, nel Maine. Qui abbiamo sconfitto zombi e mostri venuti dal mare, abbiamo investigato sui Templari e recuperato telecamere di sorveglianza. Le missioni si suddividono in tre diverse categorie: d'azione (combattimenti, mostri, eccetera), di sabotaggio (infiltrazione, stealth) e investigazione (indizi da seguire, puzzle). È possibile avere più missioni aperte nel medesimo istante, ma solo una attiva.



THE SECRET WORLD

Tutto ciò che avete sempre temuto esiste veramente: lupi mannari, mummie, zombi, Babbo Natale.

LA premessa con cui si apre *The Secret World*, il nuovo MMORPG di Funcom, è affascinante e spiazzante al tempo stesso: immaginate il nostro mondo, quello in cui respiriamo, lavoriamo, amiamo e viviamo, nel quale esistono però anche tutte le credenze popolari, i mostri, le leggende metropolitane e gli esseri mitologici del nostro immaginario.

Un mondo in cui convivono iPad e zombi, metropolitane affollate nell'ora di punta e vampiri, l'acceleratore di particelle di Ginevra e la magia nera. Se tutto questo non bastasse, il pianeta è al centro di una millenaria lotta per il potere fra tre grandi fazioni: gli Illuminati, i Templari e i Dragon, in un turbinio di segreti, cospirazioni e faide intestine come neanche nel miglior Dan Brown. L'aspetto più intrigante di tutto questo è che stiamo parlando di un MMORPG, genere in cui la trama principale non ha mai rivestito un ruolo tanto importante e cruciale, in bilico sul sempre più labile confine tra mondo reale e virtuale; dove una tranquilla cittadina di pescatori si ritrova al centro di un'invasione di zombi; nel quale i Personaggi Non Giocanti parlano di "cose che non si trovano neppure su Google"; dove per risolvere una quest può essere necessario uscire dal gioco e fare ricerche su Internet, quella vera, alla caccia di indizi e risposte. A ulteriore dimostrazione dell'importanza della trama, quasi tutta la campagna di *The Secret World* potrà essere affrontata praticamente da soli, senza l'aiuto di nessuno, anche se la collaborazione con altri giocatori potrà in alcuni frangenti rivelarsi utile (per esempio per affrontare quest piuttosto impegnative), quando non addirittura indispensabile, come i raid all'interno dei dungeon.



Il modello di business di *The Secret World* sarà il classico canone di abbonamento mensile.

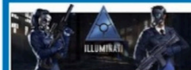
Il secondo elemento di rottura con i canoni del genere MMORPG è la totale assenza di classi e livelli. Incredibile, vero? Un GdR nel quale non solo non si può scegliere se fare il mago, il guaritore o il tank, ma non si può neppure puntare al famigerato "cap" di livello. All'inizio dovremo scegliere la fazione a cui affiliarci: da qui dipenderanno molte delle quest della campagna principale, alcuni elementi dell'interfaccia utente, la colonna sonora e le missioni di "ranking", che permettono di salire di grado all'interno del proprio schieramento, sbloccando "vanity item", perk per sé e per la propria gilda, e via di questo passo. Tutto il resto è lasciato nelle mani del giocatore e delle cinquecento abilità a sua disposizione, che si possono sbloccare nel corso della partita e che andranno di fatto a costruire il personaggio man mano che si accumulano punti esperienza.

Il fatto di poter scegliere in maniera autonoma quali abilità sviluppare, quali raffinare ulteriormente, su quali aspetti del combattimento o della difesa concentrarsi, permetterà, di fatto, di assecondare come mai prima d'ora il proprio stile di gioco, prediligendo alcuni aspetti piuttosto che altri, per esempio l'assorbimento del danno o il miglioramento del potenziale offensivo delle armi in proprio possesso. Cinquecento skill sono comunque tante, e prima di sbloccarle tutte ci vorrà parecchio tempo: per farvi un'idea, il gioco integra un motore di ricerca interno per riuscire a "trovare" rapidamente le abilità desiderate e poterle quindi impiegare. Come già visto in numerosi altri MMOG, il personaggio avrà a disposizione sette skill attive (richiamabili con i numeri da 1 a 7 sulla tastiera) e sette passive. Alle abilità si affiancano, inoltre, oggetti ed equipaggiamento, che si ottengono tramite il bottino raccolto durante le quest, e persino i chakra: abilità magiche che incrementano le statistiche del personaggio.

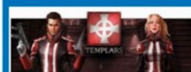
Man mano che si procede, aumentano in maniera consistente le skill e tutto ciò che vi ruota attorno, e raccapezzarsi in mezzo a così tante cose può diventare oggettivamente complicato. Per questo motivo, *The Secret World* integrerà un pratico "Gear Manager", all'interno del quale creare veri e propri "mazzi" di abilità

LE TRE FAZIONI PROTAGONISTE

La fazione scelta all'inizio del gioco non potrà più essere cambiata, e condizionerà quindi in maniera radicale lo svolgimento della partita. Ecco perché è fondamentale capire da che parte stare:



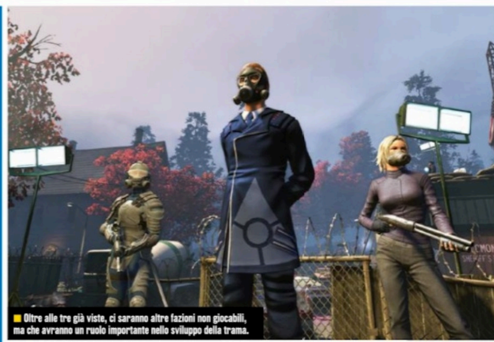
Illuminati – hanno sede a New York, e sono il gruppo massonico più famoso e conosciuto del mondo, veri e propri burattini che muovono le fila di governi e grandi gruppi industriali.



Templari – la setta più antica del mondo, oltre che quella disponibile nella versione del gioco da noi provata, cercano di lottare contro il male con ogni mezzo a loro disposizione.



Dragon – veri e propri adoratori della teoria del caos e dell'effetto farfalla, provocano piccoli danni in una parte del mondo e ne osservano gli effetti a migliaia di chilometri di distanza.



Oltre alle tre già viste, ci saranno altre fazioni non giocabili, ma che avranno un ruolo importante nello sviluppo della trama.



In *The Secret World* viaggeremo da un capo all'altro del Globo, dalla Cina a Londra, passando per Tokyo, Egitto e Sud America.

"UN MONDO IN CUI CONVIVONO L'ACCELERATORE DI PARTICELLE DI GINEVRA E LA MAGIA NERA"

SOTTO IL COFANO

Il motore grafico di *The Secret World* sarà un'evoluzione di quello di *Age of Conan*. Per questo motivo, e in assenza di comunicati ufficiali in merito, abbiamo ipotizzato una configurazione minima molto simile al precedente MMORPG di Funcom. Buone notizie anche per chi è solito giocare con un portatile. Dice, infatti, Ragnar Tørnquist, direttore creativo di Funcom, in un suo post su Twitter: "Sto giocando a casa su un MacBook Pro (con Boot Camp) sul server esterno pre-alpha, e gira meravigliosamente".

www.gamesvillage.it

POLARIS
Durante il test del gioco, abbiamo affrontato un dungeon davvero tosto, ambientato nei pressi della Polaris, petroliera abbandonata che sembra essere l'origine dell'invasione di zombi che ha colpito la cittadina portuale di Kingsmouth. Per darvi un'idea della sua difficoltà, per riuscire a superarlo con i nostri personaggi creati qualche ora prima, gli sviluppatori hanno dovuto "pompare" artificiosamente la loro energia, e rimpinguarla in tempo reale durante lo scontro con il boss finale.

IMMERSION DAY – PARTE II
La seconda parte della lunga prova su strada di *The Secret World* ci ha visti impegnati in una partita PvP ambientata nelle mappe di El Dorado, tra rovine precolombiane e foreste tropicali, dove le quattro squadre di giornalisti provenienti da tutto il mondo se le sono date di santa ragione per un'oretta abbondante. La partita è finita solo quando Funcom ha "staccato la spina": fosse stato per noi, saremmo andati avanti tutto il giorno!


■ Il motore grafico è lo stesso (migliorato) di *Age of Conan*, e comincia a mostrare i segni del tempo...


■ Ragnar Tørnquist potrebbe scrivere un libro ambientato nell'universo di gioco, come ha già fatto con *Anarchy Online*, il primo MMORPG di Funcom.

TRA FINZIONE E REALTÀ
Uno degli elementi di maggior interesse di *The Secret World* è la presenza delle missioni investigative, che insieme alla storia contribuiscono a fondere il nostro mondo con quello virtuale. Durante la sessione di gioco in quel di Montreal, abbiamo iniziato una lunga quest che ci ha costretti, tra le altre cose, a sfogliare Wikipedia per reperire informazioni su un pittore belga del XVII secolo, a cercare su Google alcuni versetti del "Libro dei Re", e persino a visitare il (vero) sito ufficiale della (finta) città del gioco, Kingsmouth, all'indirizzo **www.kingsmouth.com**, alla ricerca di ulteriori indizi. E questo è solo l'inizio: alcune quest, ci ha rassicurati Ragnar Tørnquist, potranno richiedere giorni, se non intere settimane!



ed equipaggiamento da richiamare alla bisogna. Il beneficio più immediato derivante da tale soluzione è la possibilità di creare preset in grado di trasformare radicalmente il proprio eroe, che può per esempio passare da tank a curatore (e tutto ciò che sta nel mezzo) in un battito di ciglia, adattandosi a quanto richiesto dalla contingenza del momento.

L'impianto di progressione di *The Secret World*, sicuramente coraggioso e ambizioso, porta con sé alcuni problemi spinosi che Funcom dovrà cercare a tutti i costi di risolvere prima dell'uscita del gioco: le centinaia di abilità dovranno essere bilanciate in maniera certosina, onde evitare che, nel giro di qualche settimana, saltino fuori combinazioni virtualmente imbattibili che tutti finiranno per adottare, rendendo ingestibili gli scontri tra i partecipanti (Player vs. Player, o PvP). Ancora, dovranno essere tutte quante davvero utili, perché con numeri così elevati c'è il rischio che molte risultino puramente estetiche, poco incisive, e finiscano per essere trascurate. Esiste, poi, il fattore psicologico della mancanza della salita di livello, quel "+1" che tanto piace ai giocatori di MMORPG, e che sottolinea in maniera inequivocabile la loro progressione nel mondo virtuale: da questo punto di vista, Funcom dovrà faticare non poco per rendere gratificante l'acquisizione di nuove abilità, di equipaggiamento e bottini vari.

Oltre alla cosiddetta componente Player vs. Environment, che come abbiamo visto riveste un ruolo davvero importante, Funcom non si è dimenticata di quanto possono essere divertenti gli scontri tra giocatori, e sta lavorando a un Player vs. Player molto ricco, che si divide sostanzialmente in due grossi elementi: le War Zone (lett., zone di guerra) e i Battlefield (lett., campi di battaglia). Le prime sono mappe gigantesche in grado di ospitare fino a un migliaio di giocatori contemporaneamente, "aperte" tutti i giorni, 24 ore su 24, nelle quali le diverse fazioni combattono per il controllo di determinate porzioni di livello: visti i numeri in ballo, sarà indispensabile muoversi in gruppo, organizzando al meglio strategie di attacco e di assalto alle roccaforti nemiche. Ogni area controllata darà benefici concreti all'intera fazione (quindi anche a chi non prende parte a questi scontri), che possono spaziare da una maggiore capacità di recupero dei danni a un ampliamento del raggio d'azione delle proprie armi.

I Battlefield, invece, sono mappe più tradizionali, in cui darsele di santa ragione nelle diverse modalità di gioco presenti. Al momento, è stata annunciata solo la Capture the Flag, in cui ogni squadra deve conquistare le quattro bandiere sparse nella mappa, e guadagnare punti per il tempo in cui riesce a mantenerne il possesso (le bandiere controllate offrono anche una "buff" temporanea alla squadra); vince il match chi guadagna più punti nel tempo stabilito o controlla tutte e quattro le bandiere per un tot di secondi.

Mancano ancora alcuni mesi all'uscita di *The Secret World*: attualmente, Funcom sta svolgendo una intensa fase di Beta testing privato (non abbiamo notizie di una Beta pubblica, al momento, ma non ci sentiamo di escluderla). Considerato il numero di elementi di "rottura" rispetto ai canoni tradizionali del genere, sarà indispensabile sfruttare al meglio questo periodo per bilanciare gli aspetti più critici, dall'integrazione della trama nella giocabilità di un MMORPG alle centinaia di abilità offerte al giocatore, all'integrazione tra l'esperienza "single player" della campagna principale agli scontri in PvP per dar vita a un'esperienza il più omogenea e divertente possibile. Per quanto ci è stato dato di vedere fino a questo momento, la strada intrapresa sembra quella giusta.

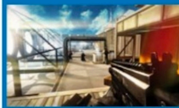
GIOCHI COMPUTER



ISTANTANEA SU: *SYNDICATE*
■ **Casa:** EA
■ **Sviluppatore:** Starbreeze
■ **Genere:** FPS
■ **Requisiti di sistema:** Starbreeze non ha ancora svelato i requisiti definitivi, ma considerando che il gioco uscirà anche su Xbox 360 e PlayStation 3, una normale configurazione degli ultimi due o tre anni dovrebbe essere sufficiente
■ **Internet:** www.ea.com/it/syndicate
■ **Data di uscita:** 24 febbraio 2012
■ **Perché aspettarlo:** Per scoprire se Starbreeze è riuscita a rendere onore a un grande classico della storia dei PC.


■ Le musiche del trailer sono curate da Skrillex, producer molto in voga del panorama dubstep. Si prospetta una colonna sonora elettronica di alto profilo.

STIAMO VICINI
L'energia non si ricarica automaticamente, quindi curare i propri compagni è vitale per l'esito della missione. Con un particolare breach, è possibile ripristinare le forze di un agente alleato, a patto però di essergli abbastanza vicino. Questa semplice idea di game design crea un'interessante variabile nella cooperazione, e spiana la via a tattiche d'attacco diverse. La scelta del proprio ruolo e della classe non sarà da fare a cuor leggero.




■ La struttura dei livelli incoraggia le tattiche di squadra. Notate la malvagia torretta posizionata in un passaggio obbligato.

SYNDICATE

Genere diverso, stessa difficoltà? Starbreeze non va per il sottile.

MODALITÀ DI FUOCO
L'esperienza di Starbreeze con gli FPS si rende evidente proprio nelle armi: sono appaganti, precise, e le loro modalità di fuoco secondarie vanno ben oltre i lanciagranate sottocanna cui ci ha abituato *Call of Duty*. *Syndicate* non sarà un FPS come tutti gli altri.

LA campagna single player del nuovo *Syndicate*, reboot della storica serie di Bullfrog a cura di EA e Starbreeze, è esattamente quello che ci si aspetta da un FPS "intelligente".

Abbiamo ambientazioni lineari, ma con qualche sana deviazione, un sistema di abilità che cresce con il passare dei livelli e alcuni piccoli enigmi da risolvere interagendo con l'ambiente. Quel che ci ha più colpito e, soprattutto, ci ha fatto ripensare alla gloria dell'originale *Syndicate*, è invece la modalità cooperativa, che propone una serie di missioni per quattro giocatori. Il funzionamento di base è invariato: ogni partecipante ha due armi, spesso dotate di una modalità di fuoco secondaria, e ha a disposizione dei "breach", ossia dei programmi che permettono di hackerare vari tipi di sistemi elettronici, come le torrette, i fucili dei nemici e persino i loro chip neurali. Sono un po' come le magie del fantasy, ma in salsa futuristica, con cure, incantesimi di charme e maledizioni. All'inizio della missione, ogni partecipante può scegliere la propria classe, variando la sua combinazione di armi e breach, e cambiando il ruolo tattico che avrà nello scontro.

> "UN ASSALTO NON RAGIONATO CONDUCE A UN RAPIDO GAME OVER"

Sì, perché la cooperazione e la coordinazione sono l'unico modo per sopravvivere più di qualche secondo, grazie a un livello di difficoltà così intenso da ricordare, appunto, la cattiveria dell'originale *Syndicate*. Un assalto non ragionato conduce a un rapido Game Over, non tanto per l'acume delle Intelligenze Artificiali (ancora da limare), quanto per la loro precisione e per i danni inflitti dai proiettili. I livelli hanno spazi ampi, per scontri in campo aperto, ma anche passaggi secondari che incoraggiano l'utilizzo di cecchini e di altre tecniche di supporto. Durante la nostra prova, dopo aver fallito miseramente i primi tentativi, abbiamo adottato un approccio paragonabile a quello di un MMORPG: un cecchino, dalla distanza, sfoltiva i nemici, mentre un "tank" si occupava dell'assalto frontale, supportato da altri due agenti vicini che, stando al riparo, lo curavano e gli coprivano le spalle.

Le missioni sono strutturate a obiettivi e di tanto in tanto scatenano nemici formidabili, sostanzialmente dei boss, abbastanza resistenti da richiedere il fuoco di tutta la squadra per essere abbattuti. Questa audace scelta, che pone la difficoltà in primo piano, sembra indicare che Starbreeze, nonostante il cambio di genere, non abbia intenzione di banalizzare lo spirito di *Syndicate*.

GIOCHI COMPUTER



TOM CLANCY'S

RAINBOW 6 PATRIOTS

Dopo una lunga assenza, il team Rainbow torna a mostrarci tutti i colori dell'arcobaleno, strategicamente pennellati sui nostri monitor da una squadra d'élite specializzata in sparatutto tattici.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco d'azione strategico
- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Data di uscita:** 2013
- **Internet:** http://rainbow6.ubi.com/patriots
- **Storia degli sviluppatori:** Insieme a Ubisoft Red Storm, Ubisoft Montreal è responsabile di tutti i giochi firmati *Tom Clancy's*, dalla serie dei *Ghost Recon* a quella di *Splinter Cell*, passando per *Rainbow Six*. Durante la nostra visita (guidata) agli studi canadesi di Ubisoft, abbiamo tra l'altro potuto sbirciare qualche fase di gioco di *Far Cry 3*, anch'esso sviluppato in quel di Montreal.

NIENTE arcobaleno lassù nel cielo, ma per voi è comunque una magnifica giornata. Siete nel calduccio della vostra casa, nientemeno che a New York City. Il Natale è alle porte, e oggi è anche il vostro compleanno. La vostra mogliettina super-sexy vi sta porgendo la classica torta farcita, con tanto di candeline da spegnere e prosperoso décolleté sullo sfondo: cosa volere di più?

Be', magari che alla porta ci sia solo il Natale, e non anche una banda di Babbi Natale senza alcuna voglia di scherzare, desiderosi di farvi una bella sorpresina. Eccolo, il tipico dono di compleanno che non ci si aspetta: un bel giubbotto esplosivo con tanto di timer perfettamente funzionante non ve l'aveva mai regalato nessuno, vero? E i "generosi" terroristi hanno pensato pure a vostra moglie, donandole un deciso pugno in faccia e un affilato coltello alla gola.

UN COMPLEANNO MEMORABILE

Per farvi la festa, e farvela fino in fondo, i terroristi hanno pensato bene di organizzare un affollato party nell'esclusiva location rappresentata nientemeno che dall'iconico Ponte di Brooklyn. Inutile dire che mezza Manhattan è invitata all'evento.

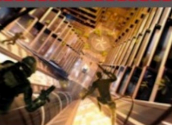
Oltre agli immancabili gabbiani del fiume Hudson, ecco presentarsi in sequenza: poliziotti del NYPD che bloccano il ponte in stile *Grand Theft Auto*; ignari civili intrappolati nelle rispettive automobili; squadre speciali che monitorano la situazione dall'alto; terroristi a bordo di un furgoncino lanciato a tavoletta; infine voi, il festeggiato, fiero di cotanto regalo appeso al collo e determinato a mostrarlo bene a tutti, anche perché costretto a farlo dai vostri nuovi "benefattori". Eccovi, quindi, sprintare tra raffiche di proiettili e auto in fiamme verso l'irraggiungibile Times Square, con il conto alla rovescia che vi splende sul petto come neanche le sette stelle di Hokuto e il fatidico punto di pressione individuato sul vostro pollice destro, pervicacemente premuto sul pulsante che controlla l'avvio dei fuochi d'artificio a voi dedicati. E a voi, letteralmente, legati. Si "divertono" tutti tantissimo, e qualcun altro oltre a voi è preoccupato che la festa non termini troppo presto con un botto anticipato…

Cambio di prospettiva: ora siete nell'ottica telescopica del fucile di precisione di uno specialista del team Rainbow, gli angeli che vegliano sull'incolumità dei civili innocenti dalla cima di una delle arcate del ponte. Dopo un po' di cecchinaggio dall'alto ai danni dei terroristi più sprovveduti, è ora di aprire le ali: ecco che gli angeli della guerra si buttano nel vuoto a faccia in giù, dispensando proiettili mentre precipitano, forti della loro incrollabile fede nei cavi d'acciaio che sorreggono l'arcata. "It's rappel time!", ed è bellissimo. Dove questo angelico arcobaleno del team Rainbow tocca il terreno, però, non trovate la mitica pentola d'oro, quanto piuttosto tante marmitte colme di piombo: la guerriglia infuria sul ponte zeppo di auto messe di traverso. Come spesso accade in contesti urbani, la difficoltà principale è rappresentata dal riuscire a identificare con velocità e precisione i vari soggetti coinvolti nell'azione, distinguendo tra terroristi, civili, poliziotti, agenti speciali. In ultima istanza, tra avversari, alleati e soggetti neutrali.

OSSERVARE

Per fare ciò, *Rainbow 6: Patriots* mette a disposizione dei membri del team Rainbow il cosiddetto "Vision Mode", una modalità di visione tattica speciale che ben riassume l'idea propria del gioco targato Ubisoft Montreal e griffato Tom Clancy. Sebbene il celebre scrittore, questa volta, non sia stato coinvolto attivamente come in altri precedenti episodi della longeva serie *Rainbow Six*, l'anima di *Patriots* è quella di uno sparatutto in prima persona in cui la tattica e, ancor prima, la strategia sono condizioni necessarie (anche se non sufficienti) per il successo

A ROTTA DI COLLO

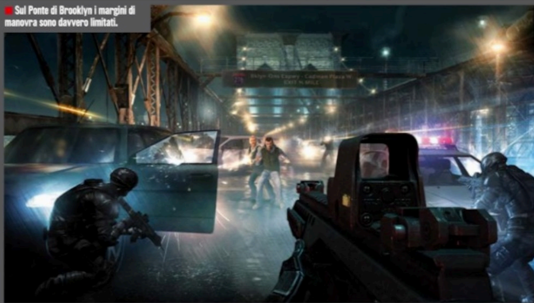


Nonostante l'originale e originaria impostazione tattico-strategica, anche *Rainbow 6: Patriots* appartiene al genere degli sparatutto in prima persona e, come gli altri FPS, è alla disperata ricerca di quanti più elementi di gioco possibile per differenziarsi un po' dalla massa. Ecco spiegata, quindi, l'introduzione degli acrobatici "rappel", ovvero una manovra bellica coordinata mediante cui calarsi in verticale sul nemico appesi a delle doppie corde in tensione costante che consentono di muoversi sulle pareti verticali quasi come se si fosse su un piano orizzontale. La particolarità del "rappel" di *Patriots* è che, a differenza delle indimenticabili discese "balzellon balzelloni" sulle pareti ghiacciate di *Modern Warfare 2*, qui si precipita letteralmente a faccia in giù, fronteggiando ciò che vi aspetta e prendendolo eventualmente a pallettoni. Pare sia una tattica di combattimento tipica delle forze speciali sud-coreane. D'altronde, *Patriots* è aperto al mondo anche in senso puramente geografico: oltre a Manhattan e ad altre ambientazioni statunitensi, non mancherà qualche puntatina fuori dai confini americani.

FAR BRECCIA NEL TUO CUOR

Il cosiddetto "breach" è il cuore pulsante di *Raibow 6: Patriots*. L'infiltrazione più o meno silenziosa all'interno di ambienti potenzialmente sorvegliati, con conseguente eliminazione dei nemici e salvataggio degli eventuali ostaggi, è stata protagonista di una specifica sessione demo cui abbiamo assistito, che aveva l'obiettivo di mostrare come condurre la manovra, le varianti tattiche a disposizione e i differenti esiti che ne conseguono in base alle reazioni sistemiche (ossia, non governate da script) della I.A. nemica. Senza soffermarci sulle specifiche dinamiche di gioco già descritte in queste pagine (modalità di visione speciale, diverse interfacce di comando, microgestione del coordinamento squadra), in questa sede vogliamo sottolineare proprio la variabile che più di tutte ha impatto sull'esito delle vostre incursioni: un'Intelligenza Artificiale avversaria finalmente degna di questo nome, che rende un FPS tattico quello che dovrebbe sempre essere, cioè un "semplice" gioco di azione e reazione. Coerente ma imprevedibile, intelligente ma non superba, la I.A. di *Patriots* reagisce alle azioni del giocatore in modo quasi umano. Una variabile, sì, ma tutt'altro che "impazzita", se non appunto nella molteplicità delle proprie reazioni, tutte comunque logiche e ponderate. Nonché una variabile indipendente dal vostro controllo, ma dipendente soltanto dalle vostre azioni. E reazioni.





Sul Ponte di Brooklyn i margini di manovra sono davvero limitati.



Quando il silenzio è d'oro, il team leader comanda i suoi compagni di squadra gesticolando in codice.

"In situazioni estreme e con scarsi margini d'errore, la coordinazione è tutto"

dell'azione bellica che le seguirà. "Osservare, pianificare, agire": questo è il mantra che governa le dinamiche tattico-strategiche del gioco, come affermato da David Sears (creative director) e Michael McIntyre (level design director), nel corso della prima esclusiva presentazione alla stampa di *Rainbow 6: Patriots*, tenutasi nel quartier generale di Ubisoft Montreal. Sebbene sia la visione tattica, sia il suddetto processo di analisi strategica si applichino meglio a situazioni d'infiltrazione più statiche, oltre che più frequenti, rispetto a questo intenso scontro sul Ponte di Brooklyn, lo schema logico e gli strumenti tecnici per metterlo in pratica sono sempre quelli. La visuale tattica consente d'identificare subito i terroristi e gli eventuali ostaggi grazie al codice colore utilizzato dalle silhouette applicate dall'HUD in sovrimpressione, fornendo anche una lettura sul loro stato psicofisico e sull'eventuale armamento. Tale modalità consente addirittura di "vedere" attraverso muri e superfici varie, e dovrà essere opportunamente limitata nella forma finale del gioco, per non rischiare di squilibrare troppo le meccaniche di combattimento.

Perché è vero che, nell'occasione, s'interpreta una sorta di angeli scesi dal cielo per salvare le anime – e possibilmente i corpi! – di tanti poveri innocenti, ma anche i terroristi sono dei satanassi intenzionati a giocarsi tutte le proprie carte. Ecco che, infatti, se le giocano subito in maniera ignobile,



I terroristi sono gente spietata: il contrasto con l'atmosfera natalizia non potrebbe essere più stridente.



Nel gioco si dovranno compiere parecchie scelte, spesso e volentieri nell'ottica realistica di minimizzare i danni collaterali.

prendendo in ostaggio un uomo e facendosene scudo. Dopo una veloce analisi della situazione grazie alla rosseggiante visuale tattica, siete pronti a pianificare la vostra contromossa.

PIANIFICARE

Naturalmente, anche in questo caso la fase di pianificazione deve essere piuttosto rapida, visto che i nemici sono assolutamente consci della vostra presenza, e della vostra pericolosità. Proprio per semplificare l'approccio a situazioni simili, ad affiancare un'interfaccia di comando dei compagni di squadra che appare in sovrimpressione per definire nel dettaglio ogni loro azione (la cosiddetta microgestione), ecco arrivare un sistema "context-sensitive" molto più agile, con cui impartire ordini specifici tramite la pressione di un solo tasto in corrispondenza di dati elementi ambientali.

Il mix dei due sistemi di controllo e di combattimento coordinato dovrebbe

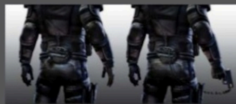
A TAVOLINO

Meritano certamente un approfondimento il ruolo e il funzionamento del "sand table", ovvero quel tavolo sul quale pianificare le proprie strategie d'azione prima di metterle in pratica in battaglia. Una possibilità strategica in più, che renderà il multiplayer (a 16 giocatori) di questo episodio più solido e profondo che mai. Inoltre, disegnare a tavolino (sabbioso) le tattiche di squadra per ogni mappa da affrontare risulterà una procedura per niente noiosa o complicata, in *Rainbow 6: Patriots*. Questo perché, al posto di una classica interfaccia tattica con visuale bidimensionale dall'alto, si è optato per modelli tridimensionali delle stesse mappe di gioco in un colorato simil-wireframe, da esplorare passo dopo passo in tutta tranquillità posizionando appositi marcatori, che appariranno sullo schermo anche durante i combattimenti per ricordare, a voi e ai vostri compagni di squadra, cosa fare e dove farlo. Siccome, però, si sa che le cose non vanno sempre come previsto, ecco la possibilità di studiare e registrare più piani d'azione, alternabili nel bel mezzo dei combattimenti in quattro e quattr'otto. Il sistema, sulla carta, promette di essere fin troppo preciso e particolareggiato, facendoci ipotizzare che nella pratica del gioco la fase di pianificazione durerà molto più di quella di combattimento vera e propria. D'altronde, nella realtà funziona proprio così.



CASCARE SENZA CASCHI

Oltre al classico arsenale a disposizione dei vari membri dei reparti speciali secondo la loro specializzazione, il team Rainbow in *Patriots* vanterà due particolarità nel proprio equipaggiamento: una presenza e un'assenza, entrambe a sorpresa. L'innovativa presenza è rappresentata dalla "rappel gun": una sorta di pistola conservata in un alloggiamento appena sopra il fondoschiena, grazie alla quale sparare e fissare alla superficie colpita l'ancoraggio del cavo tramite cui cascare giù in assetto "rappel". L'assenza, invece, coinvolge uno degli elementi simbolo delle squadre d'élite, ossia gli elmetti. Un'assenza giustificata dall'impatto emotivo del gioco, che punta molto sull'umanità dei suoi protagonisti e la sensibilità del giocatore, anche se, in realtà, gente come i componenti della Rainbow non rinuncerebbe mai all'indispensabile elmetto a protezione della testa (eventualmente aperto sul davanti, per aumentare la preziosa visibilità). Un compromesso tra realtà e finzione più che accettabile, comunque.





In uno sparatutto tattico, il ruolo dei cecchini è piuttosto importante.



Camminare e sparare appesi in verticale come se si fosse tranquillamente in orizzontale: questo è il "rappel" versione *Rainbow 6*.

assecondare ogni stile di gioco, grazie anche alla elaborata Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra, pronta a colmare eventuali lacune con la propria iniziativa, pur rispettando sempre alla lettera gli ordini del leader. Questo perché le situazioni che il team Rainbow si trova ad affrontare sono sempre estreme e con scarsi margini di errore: la coordinazione è tutto. Nel vostro caso, per salvare la vita all'ostaggio decidete che non basta abbattere chi si fa scudo col suo corpo, ma contemporaneamente devono essere tolti di mezzo anche i suoi compari. Ciascun membro della squadra si posiziona, prende di mira il rispettivo bersaglio e, a un cenno del capo, fa fuoco all'unisono. Terroristi a terra, ostaggio incolume.

Che ci crediate o no, però, questa è la situazione più "semplice" che possiate trovarvi a risolvere in *Rainbow 6: Patriots*. Molto spesso, infatti, i nemici saranno decisamente più numerosi, meglio armati e asserragliati in rifugi da conquistare in seguito a una fase di pianificazione necessariamente molto più complessa e meticolosa. Al cosiddetto "breach" dedichiamo un approfondimento apposito, ma è importante sottolineare che in *Patriots* non avrete a che fare con l'Intelligenza Artificiale governata da script cui ci hanno abituato i più coreografici FPS moderni, nei quali il massimo della pianificazione è decidere quando fare quel passo avanti che apre le porte dell'inferno e del respawning selvaggio. Qui le regole del gioco sono molto più complesse e altrettanto chiare, e nessuno può barare. Spesso, ci sono più soluzioni per ogni situazione tattica, diverse reazioni da parte della I.A. e differenti esiti possibili. Ancora più spesso, la soluzione ideale, purtroppo, non c'è.

> "Pathos, umanità e moralità entrano a far parte di *Rainbow 6: Patriots* con molto più coinvolgente realismo che nel passato della serie"

AGIRE

Questo perché in *Rainbow 6: Patriots* la drammatica fase dell'agire coincide quasi sempre con quella in cui i cosiddetti "danni collaterali" si manifestano in tutta la loro tragica ineluttabilità. Siete sul ponte, avete salvato un ostaggio e impallinato un sacco di terroristi, ma c'è sempre quel povero disgraziato che corre in preda al panico portandosi appresso qualche chilo di C4 pronto a esplodere e a far crollare tutto. Continuate ad avanzare, tenendovi (passando a una visuale in terza persona) dietro le auto che bloccano il ponte, mentre fronteggiate la resistenza residua per raggiungere al più presto l'obiettivo. Una donna, intrappolata sul sedile posteriore di un taxi, vi supplica di aiutarla. Ma neanche degli angeli possono (re)agire più velocemente di una raffica di proiettili che centra la donna. È ingiusto quanto inevitabile, e dovete farvene presto una ragione. Ed è solo l'inizio, la punta di quell'iceberg narrativo ed emotivo che proverà a gelarvi il cuore: pathos, umanità e moralità entrano a far parte di *Rainbow 6: Patriots* con molto più coinvolgente realismo che nel passato della serie.

Finalmente, raggiungete il disperato fuggitivo "esplosivo". È in preda al panico, e il suo cuore batte sempre più forte. I secondi passano, crudelmente scanditi da un timer che ora ne segna una trentina, prima della deflagrazione. Il giubbotto inestricabilmente incatenato alla sua vittima è un groviglio di fili. Difficilmente avrete il tempo per disarmarlo. Sapete che, se non ce la farete, insieme a voi e al povero "festeggiato" morirà un sacco d'altra gente. Vite orribilmente spezzate come il ponte simbolo della Grande Mela. A meno di disarmare il giubbotto, o di buttarlo letteralmente a mare insieme al suo tragico portatore…
Dieci secondi: non c'è più tempo.
La soluzione ideale del disinnesco non è più un'opzione, se mai lo è stata. Sacrificare un innocente per salvarne centinaia? Un membro del team Rainbow non deve solo combattere, ma è costretto anche prendere questo tipo di decisioni. Il suo non è un mondo di rose e fiori, né tantomeno di arcobaleni e pentole d'oro.

Dopo tante gesta che hanno salvato altrettante vite, un altro gesto, sofferto ma deciso. Il giovane marito, nonché novello padre, non rivedrà più sua moglie e suo figlio, né festeggerà l'imminente Natale. Questo è stato il suo ultimo compleanno. La festa è finita. Col botto.
E questo è solo l'inizio, in *Rainbow 6: Patriots*.



Il capo squadra occuperà sempre il centro della scena, anche e soprattutto in multiplayer, dove assegnerà anche i classici perk.



MATRICE INTERNA

Nonostante la chiara ispirazione agli attentati del 2001 nel cuore di Manhattan, il terrorismo immaginato dagli sviluppatori di Ubisoft Montreal per *Rainbow 6: Patriots* è profondamente diverso da quello di Al-Qaeda che abbiamo tristemente imparato a conoscere negli ultimi anni.
Le pulsioni rivoluzionarie di *Patriots* si traducono in un terrorismo di matrice interna, che nasce e cresce direttamente negli Stati Uniti. Una minaccia decisamente più difficile da combattere e, ancor prima, da individuare, visto che sulla carta qualunque cittadino americano si rivelerebbe un potenziale terrorista pronto a immolarsi per la causa in cui crede.







Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è:
albertofalchi@sprea.it

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, ci siamo sbizzarriti spaziando da un PC completo a componenti non necessariamente fondamentali, ma ottimi per dare una marcia in più alla vostra macchina da gioco. Ecco, quindi, un veloce SSD di Corsair, che renderà immediato il boot del sistema operativo, e il volante wireless di Microsoft, adatto a chi non ha spazio per un sistema di guida completo. Buona lettura.

BENCHMARK: UN APPROCCIO DIVERSO

FRA i tanti argomenti dello scorso IDF, uno dei più interessanti verteva sul tema dei benchmark relativi ai tablet.

Ho avuto la fortuna di un'incontro formale con un team di Intel composto di psicologi più che d'ingegneri, di persone che non cercavano di dimostrare quanto fosse importante ottenere un 5% in più di prestazioni, ma semplicemente puntavano a valutare quando uno strumento come un tablet o un telefono è adeguato o meno. Questo team ha studiato vari dispositivi e interfacce utente, cercando di capire quando un prodotto possa definirsi soddisfacente. A tale scopo, si sono serviti di un vasto campione di persone e di una serie di strumenti quali videocamere ad alta velocità e rilevatori di temperatura di vario tipo.

Uno dei test tipici consisteva nel visualizzare dei filmati con frame rate variabile e chiedere agli utenti quando, a loro avviso, la fluidità era accettabile. La ricerca si è focalizzata anche sull'ergonomia dei vari prodotti, sia per quanto concerne la forma e il peso, sia per le temperature. Prima di questi test, molti ingegneri di Intel non davano troppo peso alla temperatura sviluppata dai chip, sino a che rimaneva entro i parametri del corretto funzionamento. Solo in seguito hanno pensato a un fatto apparentemente banale, cioè che la soglia di sopportazione è ben differente tra un tablet, che si tiene in mano a una certa distanza, e un cellulare, che essendo appoggiato alle tempie inizia a dar fastidio molto prima. Ma le ricerche si spingevano ben oltre, includendo la sensazione tattile dei differenti materiali, la velocità di risposta dell'interfaccia, la sensibilità del touch screen e tanti aspetti spesso sottovalutati. Quegli aspetti, per intenderci, che rendono un iPad un oggetto in grado di far impallidire la maggior parte dei tablet basati su Android, i quali, al di là della potenza di calcolo, non offrono un'esperienza di pari qualità.



La differenza fra un iPad e gli altri tablet non va ricercata nella potenza di calcolo, ma nelle funzionalità dell'interfaccia.

La chiacchierata con questi signori mi ha fatto pensare all'approccio di certi videogiocatori, talmente fissati sui parametri tecnici e sui benchmark, da perdere di vista le funzioni reali dei computer e delle loro componenti. Quante volte si esaltano schede video costosissime, in grado di offrire il 10% in più di prestazioni per un prezzo più che raddoppiato? Lo stesso vale per CPU, hard disk e via dicendo. Al di là di quello che riportano i numerini di un software di test, se per convertire un filmato una CPU impiega tre ore, le prestazioni sono inaccettabili, ma cambia ben poco se ci mette 5 minuti o 5 minuti e 30 secondi. Fortunatamente, questa tendenza a esaltarsi per numeri inconcludenti sta scemando, in parte perché il pubblico informatico non è più fatto di "smanettoni", ma principalmente de gente che vede nei PC degli strumenti, e non una passione. Non a caso, le prossime CPU Ivy Bridge di Intel non sembrano molto più potenti di quelle attuali, nonostante il processo produttivo a 22 nm. La ragione è semplice: i processori moderni sono fin troppo potenti, per questo Intel ha preferito puntare su caratteristiche quali la durata della batteria e prestazioni grafiche superiori a quelle di Sandy Bridge. Voi come la pensate? Per scegliere le componenti date ancora molta importanza ai risultati dei benchmark, oppure accettate il fatto che le prestazioni, una volta raggiunta una soglia minima, non sono l'unico parametro in fase di acquisto?



"Le prestazioni sono l'unico parametro in fase di acquisto?"

ASUS RAMPAGE IV EXTREME FVD

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.com
- **Prezzo:** € 330

I popoli di lingua inglese utilizzano il termine "overkill" per indicare un'azione o una qualità superiore rispetto a quella effettivamente richiesta.

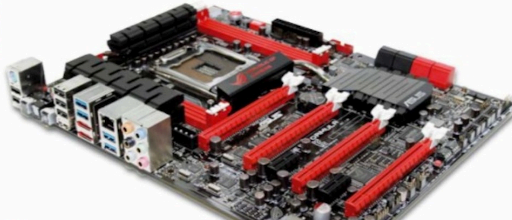
Osservando la lunga lista di caratteristiche dell'ultima esponente della famiglia Republic of Gamers di Asus, questa parola non può che balzare alla mente: il cuore della nuova arrivata è il neonato chipset X79, capace di gestire, tramite il socket 2011, i quattro canali verso la RAM e le 40 linee PCI-E offerte dalle CPU Sandy Bridge-E. Le altre caratteristiche del chipset ricordano da vicino quelle del meno recente P67 e includono due porte SATA 600, 4 porte SATA 300 e il sempre più anacronistico mancato supporto all'USB 3.0. Un limite che ha spinto gli ingegneri di Asus ad adottare un controller separato, utile ad arricchire il retro della Maximus IV di 4 porte USB 3.0 affiancate da 8 USB 2.0, due eSATA 600, un ricevitore Bluetooth e le immancabili connessioni audio analogiche, ottiche e coassiali gestite da un Realtek ALC892.

A fare da contorno a queste specifiche troviamo un enorme numero di accorgimenti volti a rendere la scheda una vera manna per gli overclocker: insieme alla scheda, nella confezione è presente un lungo dongle collegabile all'uscita DVI della VGA, al monitor e al connettore ROG nel momento in cui si desidera sovraimporre alle immagini su schermo i valori di frequenza e tensione di CPU, RAM e chipset. Le più gelide temperature raggiunte dall'azoto liquido durante le competizioni di overclock, invece, possono essere rilevate dalla porta Subzero, collegabile a uno dei tanti sensori termocoppia di tipo K disponibili in commercio e adatti a rilevare valori prossimi a -200 gradi.

Che la quarta Rampage abbia una predilezione per gli esperimenti estremi lo si intuisce anche dalla presenza di un interruttore che avvia la scheda in una modalità di boot lento (utile a identificare con esattezza ogni passaggio critico), da quattro switch capaci di disabilitare temporaneamente gli slot PCI-E 16x e da un sistema di fissaggio del dissipatore adatto ad accogliere anche tutte le ventole e i waterblock pensati per il meno recente socket 1366.

Il BIOS UEFI è, come prevedibile, pieno di tutte le caratteristiche necessarie a spingere i Core i7 della serie 3000 sopra i 4 GHz e a gestire senza problemi fino a 64 GB di DDR3 a 2.133-2.400 MHz disposti su 8 moduli, mentre l'abbondanza delle linee PCI-E permette la creazione di configurazioni a doppio, triplo e quadruplo Crossfire-SLI, in cui il quinto slot può essere sfruttato con una connessione 4x dedicata agli effetti PhysX.

La Rampage è, insomma, un vero mostro di ridondanza e versatilità, adatta come base di partenza per una configurazione da primato, ma sfruttabile appieno solo da chi trae divertimento dall'overclock quanto dai videogiochi. Acquistarla, per rimanere poi all'interno delle specifiche della CPU, sarebbe uno spreco.



Contrariamente ad altri modelli ROG, la Rampage IV non si affida a un comparto audio SupremeFX separato, ma a un più semplice e inamovibile Realtek.



"Una vera manna per gli overclocker"

Pronta ad accogliere i migliori esa core di Intel e quantitativi industriali di RAM, giustifica il proprio prezzo con accessori e componentistica di qualità, che però possono essere apprezzati solo dagli overclocker più smaliziati. **8**

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

JOYPAD CROMATO

Le prossime versioni di Google Chrome supporteranno direttamente joypad, Webcam e microfoni, permettendo di utilizzarli all'interno dei giochi per browser. Ad affiancare tale funzionalità sarà il supporto a WebRTC, un progetto open source pensato per facilitare la creazione di videochat e programmi di istant messaging tramite HTML5. Il cromato browser di Google si appresta, quindi, a diventare una piattaforma multimediale in cui l'azienda di Mountain View potrebbe riversare in streaming giochi dalla grafica anche piuttosto impegnativa, senza dover far ricorso a un programma client separato come quello di Onlive e trasformando in piccole console portatili i suoi Chromebook, tipicamente basati su Atom. È ancora presto per sapere se la grande G intenda realmente sfidare Microsoft anche sul campo dei giochi, ma il successo ottenuto dalla versione gratuita di *Angry Birds* per Chrome rappresenta un precedente significativo.

PROSSIMA GENERAZIONE

Microsoft potrebbe rivelare alcune caratteristiche della prossima Xbox durante il CES di Las Vegas. La voce, sebbene non ufficiale, è stata riportata da più fonti online, che hanno segnalato anche l'invio di kit di sviluppo ad alcune software house fidate. All'interno dei kit trovano posto una CPU esa core (forse un semplice AMD FX basato su architettura Bulldozer), due GPU Radeon e altrettanti GB di RAM. I kit assomigliano a dei semplici PC con motherboard AM3+, ma potrebbero discostarsi molto dall'hardware definitivo, anche perché altre voci di corridoio parlano di una CPU basata su architettura ARM e della possibilità che Microsoft annunci due console di prezzo diverso, di cui una capace solo di gestire i giochi Live Arcade. La specifica più certa riguarda il comparto grafico, che sarà basato

MICROSOFT SPEED WHEEL

- **Produttore:** Microsoft
- **Distributore:** Microsoft
- **Internet:** www.microsoft.it
- **Prezzo:** € 49

CHI si sia cimentato seriamente sulle piste virtuali di *iRacing*, o di una qualsiasi simulazione di Simbin, sa bene come i joypad non possano, sul piano delle prestazioni su pista, competere con i volanti muniti di pedaliere e cambi sequenziali.

Non tutti, però, hanno lo spazio necessario a ospitare i modelli di fascia alta che su GMC non perdiamo l'occasione di recensire. Di conseguenza, la nuova proposta di Microsoft, un volante completamente slegato da cavi o supporti e destinato a essere sorretto esclusivamente con le mani, potrebbe interessare chi ha sempre desiderato affrontare le curve con qualcosa di più realistico delle leve analogiche.

Lo Speed Wheel ideato per la console Xbox 360 viene regolarmente riconosciuto dai PC muniti di Windows 7 e del ricevitore wireless per joypad, e ricorda, quanto a funzionamento, i volanti utilizzati dai possessori di Wii, pur avendo un aspetto meno da "giocattolo" grazie a un peso consistente e a una costruzione robusta. Sulle due estremità trovano posto il d-pad, i pulsanti A, B, Y e X tipici di ogni periferica per Xbox e due grilletti a portata di indice, utili a frenare e accelerare, mentre nella zona centrale sono presenti gli immancabili Start, back e il pulsante che su PC richiama il menu di Games for Windows LIVE.



I driver attuali non supportano il Force Feedback, ma Microsoft potrebbe eliminare questo limite con un futuro aggiornamento.

> "Viene regolarmente riconosciuto dai PC muniti di Windows 7"

Mancano all'appello i due pulsanti spalla, che nel joypad classico sono spesso utilizzati per scalare le marce. Un'assenza che rende indispensabile affidarsi al cambio automatico, ma d'altronde lo Speed Wheel non ha velleità da competizione: la periferica, pur risultando precisa e reattiva anche nelle varianti più repentine, proprio per la sua natura completamente wireless è poco adatta ai più fini aggiustamenti di traiettoria e rimane apprezzabile per un paio di gare alla volta, iniziando poi a far sentire il proprio peso sulle braccia. Un peso in buona parte prodotto dall'utilizzo di classiche batterie AA, che su PC offrono una buona autonomia anche perché i driver della periferica, imparentati con quelli per il precedente volante di Microsoft, non supportano per ora il Force Feedback. Lo Speed Wheel è, dunque, una periferica adeguata ad affrontare qualche gara a *SHIFT 2*, *GRID* o *DiRT 3*, interrompendo la routine del joypad e sfruttando una precisione tutto sommato apprezzabile, ma destinata a vedere sempre da lontano i fanali posteriori dei piloti muniti di volanti più agonistici. GIOCHI COMPUTER

Non è all'altezza di un vero volante con base fissa, ma rappresenta una curiosa alternativa al joypad. Il suo peso lo rende apprezzabile solo nelle sessioni di gioco più brevi. **7**

PC POWER ANTEC 2600

- **Produttore:** Tecno Computer
- **Distributore:** Tecno Computer
- **Internet:** www.tecnocomputer.it
- **Prezzo:** € 1.949

IL fatto che la maggior parte dei PC dedicati ai videogiochi vengano costruiti acquistando pezzi separati, scelti con attenzione e scrupolo per i particolari, testimonia da un lato la passione per l'assemblaggio dei videogiocatori, dall'altro la difficoltà di trovare dei sistemi "già pronti" muniti di componenti realmente adeguati a chi desidera overlockare, aprire il case per effettuare aggiornamenti e pulizie periodiche e battere ogni record nei benchmark.

La configurazione ammiraglia di Tecno Computer rappresenta una gradita eccezione alla regola, a partire dal case impiegato, un Antec Lanboy Air composto da pannelli traforati, ottimi per facilitare il ricambio d'aria e facilmente rimuovibili nel momento in cui si vuole accedere a un particolare componente. La qualità del case si nota anche nello scomparto hard disk, che offre ampia libertà di posizionamento a 11 unità da 3,5 e 5,25 (a tutto vantaggio della VGA più lunghe) e un sistema di sospensione per l'hard disk principale utile ad ammortizzarne completamente le vibrazioni.

Alla base del sistema c'è una MSI Z68 Military Edition che supporta sia SLI sia CrossFire, attraverso due slot PCI-E 16x di terza generazione, accompagnata da ben 16 GB di DDR3 a 1.866 MHz e da un Core i7-2600K: un quad core funzionante a 3,4 GHz con moltiplicatore sbloccato. Quest'ultimo, nelle nostre prove, ha dimostrato di poter guadagnare senza sforzi 200 MHz in più tramite overclock.



Il prezzo della configurazione non comprende il monitor, ma il produttore offre un'ampia scelta di modelli da 19 a 24 pollici.

> "È adatto a chi non bada a spese"

Un risultato ottenuto grazie anche al dissipatore Antec H20 920, in cui una doppia ventola da 120 mm raffredda un circuito chiuso a liquido, non necessitante di alcun tipo di manutenzione e derivante da un ben noto design di Asetek. Il comparto grafico è rappresentato da una MSI NGTX580 Lightning, overclockata di fabbrica a 832 MHz per la GPU e a 4.200 MHz per le RAM GDDR5, mentre quello audio è affidato a un più comune Realtek, completo però di driver THX TruStudio Pro. Completano il tutto un SSD OCZ Vertex 3 da 120 GB, destinato al sistema operativo, un più capiente Western Digital RE4 da 2 TB e un alimentatore Antec da 900 watt pronto a supportare l'arrivo di una seconda GeForce.

Questo PC gronda qualità da ogni ventola, ed è capace di "macinare" gli ultimi FPS senza sforzo alcuno e di soddisfare anche il più esigente degli smanettoni. Il suo unico punto debole è rappresentato dal prezzo, che lo rende adatto a chi non bada a spese pur di godersi *Battlefield 3* in tutto il suo splendore grafico. GIOCHI COMPUTER

Un PC costoso, ma assemblato utilizzando componenti di prima qualità. CPU e GPU offrono prestazioni da brividi nei giochi, mentre l'appariscente case assicura la possibilità di effettuare comodi upgrade futuri. **8**

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

sulla prossima architettura DirectX 11 di AMD e dovrebbe offrire prestazioni comparabili ai Radeon 7000 della famiglia Southern Islands, dando vita a una nuova generazione di giochi finalmente in grado di spremere appieno le VGA degli ultimi anni.

PHILIPS PROFONDO

L'azienda olandese Philips sembra aver riposto nel cassetto i propositi di abbandonare il mercato delle TV, e ha recentemente immesso sul mercato un monitor da 27 pollici con le carte in regola per attirare l'attenzione degli appassionati di 3D. Il 273G è un monitor Full HD accompagnato da occhiali attivi e caratterizzato da un tempo di risposta di 2 ms, cui si abbina la tecnologia SmartResponse, pensata per ridurre ai minimi termini il fenomeno del ghosting e dell'input lag. Il doppio ingresso HDMI 1.4a permette a PC, console e lettori Blu-ray di attivare la modalità stereoscopica a 120 Hz, ma l'elettronica interna non consente di superare i 60 Hz in 2D. L'altro limite degno di nota riguarda l'assenza di un ingresso DVI, che si riflette nell'impossibilità di sfruttare il 3D Vision di NVIDIA, rendendo l'ultima fatica di Philips (acquistabile a 499 euro) più adatta ad accompagnare i Radeon che le GeForce.

LE RAM DI AMD

Dopo aver saggiato il mercato giapponese con buon successo, la texana AMD ha deciso di rendere le sue RAM disponibili negli USA e in Europa. I moduli DDR3 sono proposti in tre differenti versioni chiamate Entertainment, Performance e Radeon Edition, contraddistinte rispettivamente da velocità pari a 1.333, 1.600 e 1.866 MHz. Oltre ad abbinarsi perfettamente ai tipici colori dei Radeon, grazie a un PCB nero sovrastato da un dissipatore rosso, le DIMM marchiate AMD (in realtà prodotte dall'americana Patriot sotto licenza) sono testate per funzionare perfettamente con i chipset delle serie 800 e 900, e per essere perfettamente riconosciute e gestite dal software OverDrive. I tagli disponibili sono, per ora, da 2,4 o 8 GB, la tensione operativa passa da 1,35 a 1,65 volt e i prezzi sono allineati a quelli di altri moduli di pari caratteristiche.

CORSARO RECORD

Famoso tra gli appassionati di overclock, l'americano Jake "Planet" Crimmins ha infranto il record di frequenza per le RAM, portando un kit di Dominator GT CMGTX6 alla frequenza di 1.733,8 MHz. In un mercato in cui trovano posto dei modelli a 2.133 MHz, il risultato potrebbe sembrare poco significativo, non fosse per il fatto che si riferisce alla frequenza reale, equivalente a un'etichettatura DDR di 3,4 GHz. Il prodigio è stato ottenuto direttamente nei laboratori di AMD tramite un FX-8150 raffreddato con azoto liquido e spinto a 4 GHz. AMD sembra molto impegnata a infrangere record, tanto da essere entrata recentemente nel Guinness dei primati grazie a un altro FX-8150 spinto a 8.461 GHz. Tipicamente, tali frequenze possono essere mantenute solo per il tempo necessario a catturare una schermata di CPU-Z, quindi non ci è dato sapere quale fosse la fluidità rilevata con *Crysis*.

SCRIVANIA CINETICA

Microsoft ha intenzioni molto serie riguardo Kinect per PC, tanto da essere impegnata nello sviluppo di una nuova versione del noto sensore di movimento. La variante per computer di Kinect avrà dimensioni ridotte e un cavo USB più corto, in modo da essere utilizzabile sui notebook, ma soprattutto vanterà una nuova funzionalità chiamata Near Mode, che riuscirà a rilevare il volto e la posizione del corpo

OCZ VERTEX 3 120 GB

- **Produttore:** OCZ
- **Distributore:** OCZ
- **Internet:** www.ocz.com
- **Prezzo:** € 190



■ Ad accompagnare il Vertex 3, nella confezione c'è un adattatore da 2,5 a 3,5 pollici, sicuramente gradito ai possessori di desktop.

LA presenza di un SSD Vertex 3 all'interno del PC recensito in queste stesse pagine ci ha permesso di mettere alla frusta il modello di OCZ attualmente di maggior successo.

Dopo aver disorientato gli appassionati con la famiglia Vertex 2, che su alcuni modelli montava delle veloci NAND a 34 nm, mentre in altri sfruttava dei ben più lenti moduli Spectek o Micron, il produttore americano ha deciso di non creare ulteriore confusione con la generazione successiva, puntando esclusivamente su 16 NAND Intel da 25 nm e 64 Gbit per il modello da 120 GB, in cui trova spazio anche un controller Sandforce 2200 caratterizzato dalla compatibilità con il SATA 600 e dalla capacità di effettuare oltre 20.000 accessi casuali al secondo. Specifiche che il Vertex 3 da 120 GB riesce quasi a rispecchiare anche nei fatti, leggendo 440 MB/s e scrivendone 390 nel test sequenziale del benchmark IOMeter. Quest'ultimo vede il prodotto di OCZ ergersi al di sopra di una lunga lista di rivali basati sul medesimo controller SandForce.

In fase d'accesso casuale a piccoli dati di soli 4 KB, tali valori si abbassano considerevolmente, avvicinandosi ai 200 MB/s e riducendo lo scarto esistente con i modelli muniti di SandForce 2100 per SATA 300, ma non impediscono all'unità di far letteralmente volare il PC in fase di avvio di Windows e dei programmi (che partono tipicamente in una frazione di secondo), caricando un livello di *World of Warcraft* in una manciata di secondi e mostrandoci il desktop prima che il logo colorato di Windows 7 riesca a formarsi completamente sullo schermo.

> "Fa volare il PC in fase di avvio di Windows e dei programmi"

Il supporto alla tecnologia trim assicura che il Vertex 3 conservi la sua massima velocità anche sul lungo periodo e nonostante qualche deframmentazione (dannosa sugli SSD, la cui velocità deriva anche dalla disposizione dei dati in celle non adiacenti, poste su moduli di memoria diversi collegati al controller tramite un maggior numero di canali), mentre il fatto che OCZ continui ad aggiornare costantemente il firmware dei suoi prodotti fa ben sperare sul fronte della compatibilità con i prossimi sistemi operativi.

Il Vertex 3 da 120 GB è, insomma, un SSD privo di debolezze, che andrebbe preso in considerazione sia da chi vuole dare nuova linfa vitale al suo notebook, sia da chi intende semplicemente dire addio agli avvii pachidermici tipici delle configurazioni piene di software.

GIOCHI COMPUTER

Controller SandForce, memorie Intel e firmware aggiornati rendono il Vertex 3 il più appetibile tra gli SSD in commercio e il più interessante compagno delle schede Intel e AMD munite di porte SATA 600. 8½

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico...

dell'utilizzatore anche a soli 50 cm di distanza. Per dare impulso a una nuova generazione di applicazioni, capaci di scorrere le pagine Internet con un gesto della mano o di portare in primo piano le finestre verso cui si volge lo sguardo, l'azienda madre di Windows ha dato il via al programma Kinect Accelerator, che donerà 20.000 dollari agli sviluppatori che si dimostreranno più intraprendenti, da qui al 25 gennaio, con il Kinect SDK.

NUOVO RE

Intel ha immesso sul mercato il primo Core i7 della serie Extreme basato sull'architettura Sandy Bridge-E. Il nuovo campione integra 2,27 miliardi di transistor, nonostante sia privo del comparto grafico presente nei fratelli minori della serie 2000, grazie alla presenza di 6 core operanti a 3,3 GHz. Questi ultimi sono capaci di raggiungere i 3,9 GHz in virtù del Turbo Boost e sono riconosciuti come 12 unità logiche dal sistema operativo, per via dell'HyperThreading. Chi spera di riciclare la sua X59 con il nuovo arrivato rimarrà deluso: ad accompagnare il 3960X, e i meno costosi 3930K e 3820 a 3,2 e 3,6 GHz, è il nuovo chipset X79 con socket 2011, caratterizzato dalla capacità di assecondare i quattro canali verso la RAM. Una peculiarità che si è già riflessa, su alcune motherboard di fascia alta, nella presenza di 8 slot DDR3 posti su entrambi i lati del processore, per un massimo di 64 GB. Il nuovo arrivato vince a mani basse nei benchmark, ma non si distingue molto dal predecessore 990X nei giochi, a riprova del fatto che gli ultimi motori 3D non richiedono, poi, CPU così muscolose. Chi non bada a spese pur di guadagnare una manciata di fotogrammi in più, può acquistare la sola CPU a un prezzo di poco inferiore ai 1.000 euro.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

GAMEBOOK ADVENTURES



- **Produttore:** Tin Man Games
- **Prezzo:** € 3,99
- **Versione provata:** iPhone/iPad (iOS4 o superiore)
- **Internet:** http://gamebookadventures.com

IN questa rubrica, di solito, ci occupiamo di dare una valutazione a singole applicazioni disponibili per i vari dispositivi "mobile" attualmente in circolazione. Questa volta faremo un'eccezione, per le motivazioni che capirete continuando a leggere.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

Prima dell'avvento dei PC e delle console, chi voleva provare a giocare un'avventura interattiva e non disponeva di un gruppo di amici con cui partecipare a un gioco di ruolo con carta, penna e dadi, aveva un'unica possibilità: leggersi un libro-game ("gamebook", in inglese).

Nati all'inizio degli Anni '80, i libri-game erano una forma d'intrattenimento ibrido tra un gioco d'avventura e un romanzo di tipo tradizionale. L'idea di fondo è semplice: il lettore è sempre il protagonista della storia vestendo, di volta in volta, i panni di un coraggioso guerriero, di un potente mago, di un intrepido esploratore spaziale o di un acuto investigatore privato. A differenza dei romanzi tradizionali, però, al termine di ogni paragrafo l'autore si rivolge al lettore chiedendogli di fare una scelta: in occasione di un incontro con un pericoloso mostro, per esempio, si può decidere di affrontarlo oppure di darsela a gambe. Ogni decisione rimanda a un paragrafo differente e così via, fino al termine della storia. A ciò si accosta una struttura leggermente più complessa presa in prestito dai GdR tradizionali: i combattimenti, per esempio, sono basati su un meccanismo semi-aleatorio gestito dal lancio dei dadi, mentre la gestione e l'evoluzione del personaggio sono strutturate sull'accumulo di punti esperienza e la definizione di una serie di parametri personali "dell'Eroe", quali intelligenza, agilità, forza, abilità di combattimento e via dicendo.

Con l'avvento dei PC, la produzione dei libri-game è entrata in crisi, pur senza arrestarsi del tutto. Questi ultimi, tra l'altro, hanno trovato nuova linfa vitale proprio nell'AppStore, grazie a Tin Man Games, che ha cominciato a realizzare una nuova serie di libri-game, d'ispirazione fantasy, per iPad e iPhone. A oggi sono sette i capitoli della serie, con l'ultimo nato, *Temple of The Spider God*, pubblicato alla fine di novembre. Noi ne abbiamo provati un paio e ne siamo rimasti entusiasti. In ogni caso, potete scaricare gratuitamente una versione demo del primo episodio *An Assassin in Orlandes* per capire se può piacervi. Unico neo: i libri sono solo in inglese.

Inconsueti e divertenti. Peccato per la mancata traduzione e per il prezzo, ma se vi piace il genere, non c'è niente di meglio, al momento, su AppStore. 8½

Provato: CLUEDO



Nel 2009, Electronic Arts ha acquistato da Hasbro la licenza per la realizzazione di una versione mobile del boardgame poliziesco "Cluedo". Il gioco, in effetti, è piuttosto vecchio, ma abbiamo deciso di recensirlo solo dopo che ha subito un importante deprezzamento. Non si tratta di una mera conversione su smartphone del boardgame originale, bensì di una sua interessante interpretazione. Come nel "Cluedo", bisogna risolvere un caso di omicidio indovinando il colpevole, l'arma e il luogo del misfatto. Il tutto, però, avviene con un sistema tipico delle avventure punta e clicca: il giocatore è libero di muoversi per le stanze della casa, parlando con i sospettati e analizzando gli indizi. Per questa ragione, il *Cluedo* di EA Mobile non è multiplayer. Dopo aver accumulato sufficienti indizi entro un tempo massimo, si può muovere la propria "accusa" basandosi sugli elementi raccolti. L'idea è buona, però è stata sviluppata in modo discutibile, perché alcuni indizi sono utili, altri superflui, ma manca un legame logico tra essi. Ciò rende aleatoria la soluzione: se si trovano gli indizi giusti nel tempo concesso, si risolve il mistero, altrimenti no. *Cluedo* contiene 10 casi, tutti rigiocabili.

- Produttore: **EA Mobile**
- Prezzo: **€ 0,79**
- Versione provata: **iPhone, iPad, Android**
- Link: **www.eamobile.com**

Qualche bug e un meccanismo troppo aleatorio. Peccato, perché l'idea era buona. 6

Provato: MINECRAFT POCKET EDITION



Per chi ancora non lo conoscesse, *Minecraft* è essenzialmente un "sandbox game", un gioco ambientato in un universo virtuale (generato dal computer) in cui si è liberi di costruire tutto ciò che si preferisce, utilizzando dei blocchi cubici di diversi materiali (terra, pietra, legno, eccetera). Questi possono essere estratti, come materie prime, dal mondo "originale", proprio come farebbe una sorta di minatore (da cui il titolo), dando così libero sfogo alla propria fantasia e creatività. Nel dicembre del 2010, lo sviluppatore Markus Persson ha introdotto una nuova modalità, detta Survival, popolando i mondi virtuali di *Minecraft* di creature viventi, alcune ostili, altre del tutto neutrali. Oggi, lo stesso Persson ha realizzato e messo in commercio la versione "mobile" di *Minecraft* per Android e per AppStore. Un'idea apprezzabile, se non fosse che quella attualmente scaricabile, al prezzo di 5 euro e mezzo, è in realtà la versione primordiale "alpha" del gioco, inanimata (nessuna creatura è presente) e quindi noiosa (non si possono nemmeno scavare grotte), con un mondo virtuale di dimensioni ridotte. Restiamo speranzosi che, in un prossimo futuro, sia introdotta la modalità Survival.

- Produttore: **Mojang**
- Prezzo: **€ 5,49**
- Versione provata: **iPhone/iPad/Android**
- Link: **www.minecraft.net**

Da dimenticare, almeno fino a che l'app non avrà subito un importante aggiornamento. 5

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

SALDI IN CASA EA

Anche il mondo dei giochi "mobile" ha il suo Oscar dedicato. Si tratta del premio assegnato annualmente, a partire dal 2006, dalla rivista inglese "Mobile Entertainment". Nel 2011, per il quinto anno di fila, ad aggiudicarsi la palma di "Miglior Sviluppatore di Giochi" è stata Electronic Arts Mobile, ossia la divisione interna di EA dedicata allo sviluppo di titoli per questo mercato. Per celebrare questo ragguardevole successo, EA Mobile ha deciso di dare vita a un'invitante iniziativa per ringraziare il proprio pubblico, responsabile di tanto successo. A tale scopo, EA ha avviato un eccezionale programma di "saldi" per tutti i suoi titoli in catalogo, AppStore e Android, con sconti che possono raggiungere anche l'80%. Qualche esempio? *Battlefield: Bad Company 2* al prezzo di 1,59 euro invece che 5,49, *Need for Speed: Hot Pursuit* al costo di 1,59 invece che 7,99 euro o *Dead Space* al prezzo di 0,79 invece che 6,99 euro. L'eccezionale "ondata" di sconti si protrarrà fino alla fine di gennaio e sarà articolata in diverse "tranche": la prima è terminata il 28 novembre, ma quando leggerete queste righe sarà già disponibile una seconda.

Il Sistema GIUSTO

Mentre il clima inclemente influenza negativamente il prezzo degli hard disk, nella configurazione più costosa appare un nuovo monitor da 27 pollici che promette meraviglie 3D. La CPU FX di AMD, nel frattempo, diventa ancora più economica.

ECONOMIA GLOBALE

Le piogge torrenziali che da mesi affliggono la Thailandia, oltre a provocare un tragico numero di vittime tra la popolazione, hanno interrotto la produzione di alcuni componenti fondamentali all'assemblaggio degli hard disk, tanto che, a cavallo tra novembre e dicembre, il prezzo delle unità da 1 TB è praticamente raddoppiato. Nelle nostre pagine abbiamo deciso di elevare il prezzo di questi componenti, in risposta ai listini online, mantenendoci però al di sotto dei valori medi rivelati, nella speranza che gli importi tornino alla normalità nel giro di poche settimane. A chi intende assemblare un PC oggi, non possiamo che suggerire un po' di pazienza: spendere 170 euro per un Caviar Black, quando fra qualche settimana il medesimo modello potrebbe tornare a costare 80 euro, è poco lungimirante. Spazio a SSD o al riciclo di unità meno recenti, quindi, a tutto vantaggio del portafoglio e dei tempi di avvio.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Core i7-2600K € 260**
  Socket 1155 – 3,4 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L2 – 95 watt
- **SISTEMA MEDIO: Core i5-2400 € 150**
  Socket 1155 – 3,1 GHz – quad core – 6 MB cache L2 – 95 watt
- **SISTEMA BASE: AMD FX-4100 € 110**
  Socket AM3+ – 3,6 GHz – quad core – 8 MB cache – 95 watt

I Sandy Bridge di Intel resistono all'assalto della famiglia FX di AMD, offrendo prestazioni superiori a parità di frequenza. I due modelli delle configurazioni più costose eseguono senza incertezze qualsiasi motore 3D e, durante la riproduzione dei video, affiancano alla VGA una GPU integrata ottima per i filmati HD. Il Sistema base vede, invece, una CPU con architettura Bulldozer sostituire i meno recenti Phenom, in modo da guadagnare qualche MB di cache in più rispetto al passato.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce GTX 560 Ti € 300**
  820 MHz core – 1 GB DDR5 a 4,2 GHz – bus 256 bit – 768 stream processor
- **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 6950 € 180**
  800 MHz core – 2 GB GDDR5 5 GHz – bus 256 bit – 1.408 stream processor
- **SISTEMA BASE: Radeon HD 6870 € 140**
  900 MHz core – 1 GB GDDR5 a 4,2 GHz – bus 256 bit – 1120 stream processor

Nel sistema ideale torna a trovare posto una configurazione SLI, basata su due GTX 560 contenenti complessivamente 768 veloci unità di calcolo. I due sistemi più economici sfruttano le singole GPU dell'ultima generazione DirectX 11 di ATI, riuscendo comunque a eseguire Crysis 2 al livello più elevato di dettaglio. Perfette per i giochi, le VGA scelte aiutano la CPU anche nei calcoli più seriosi e possono gestire tre monitor contemporaneamente senza indugi.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: Asus Maximus IV Extreme-Z € 280**
  Intel Z68 – Socket 1155 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 10 SATA – 19 USB
- **SISTEMA MEDIO: Gigabyte Z68P-DS3 € 90**
  Intel Z68 – Socket 1155 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 12 USB
- **SISTEMA BASE: AsRock 970 Extreme4 € 80**
  AMD 970 – Socket AM3+ – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 5 SATA - 12 USB

Il chipset Z68 riesce ad abbinare il QuickSync di Intel alla grafica delle VGA dedicate, offrendo la migliore combinazione di 3D e riproduzione video. La AsRock più economica non è da meno quanto a versatilità e come le altre motherboard scelte supporta sia le configurazioni CrossFire, sia quelle SLI. Grazie al chipset 970, inoltre, è pronta ad accogliere i futuri Bulldozer.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 8 GB G.SKILL RIPJAWSX PC3-17000 € 100**
  2 DIMM da 4 GB – latenze 11-11-11-30 a 2.133 MHz – 1,5v
- **SISTEMA MEDIO: 8 GB Corsair Vengeance Blue PC3-15000 € 60**
  2 DIMM da 4 GB – latenze 9-10-9-27 a 1.866 MHz – 1,5v
- **SISTEMA BASE: 4 GB Kingston HyperX PC3-12800 € 40**
  2 DIMM da 2 GB – 9-9-9-27 a 1600 MHz – 1,5v

Il costante calo di prezzo delle DDR3 permette alle due configurazioni più costose di utilizzare 8 GB di RAM, capaci di accogliere contemporaneamente i motori di gioco e le applicazioni, senza mai costringere il sistema all'utilizzo della memoria virtuale. Il Sistema base vanta una capienza inferiore, ma sfrutta delle DIMM a 1.600 MHz in grado di soddisfare la fame di dati dei Phenom II X4.

▼ CASSE

- **SISTEMA IDEALE: Logitech Z906 € 320**
  5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 500 watt RMS totali - telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Logitech Z506 € 80**
  Kit analogico 5.1 - 75 watt RMS - uscita cuffie - volume su satellite
- **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60**
  Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z906, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto.
I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque a offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

- **SISTEMA IDEALE: Asus VG278H € 520**
  27 pollici – risoluzione 1920x1080 – 1 DVI – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz
- **SISTEMA MEDIO: Samsung S23A750D € 420**
  24 pollici –risoluzione 1920x1080 – 1 DisplayPort – 1 HDMI – 2 ms – 120 Hz
- **SISTEMA BASE: LG W2363D € 200**
  23 pollici – risoluzione 1920x1080 – 1 DVI – 1 HDMI – 3 ms – 120 Hz

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza la fedeltà cromatica in favore di un'eccellente reattività dei cristalli e di un pieno supporto al 3D, ottenuto grazie alla frequenza di 120 Hz. Ad affiancare le porte HDMI sono degli ingressi DVI e DisplayPort, utili ad assicurare il funzionamento della sterescopia di NVIDIA, di ATI e delle console.

▼ SCHEDA AUDIO

- **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium HD € 150**
  24/96 in 7.1 - 24/192 in stereo - DTS Interactive - EAX 5
- **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 70**
  24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5
- **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative torna a dominare il comparto audio grazie alle ultime evoluzioni della famiglia X-Fi. La Titanium HD vanta uno straordinario rapporto tra segnale e rumore, e offre agli audiofili la possibilità di sostituire l'Opamp con un modello a scelta. La meno costosa Titanium si limita, invece, a produrre suoni di qualità superiore alle soluzioni integrate, supportando anche OpenAL ed EAX 5.

▼ ALIMENTATORE

- **SISTEMA IDEALE: Coolermaster silent pro gold 1.200 € 220**
  1.200 watt – 4 PCI-E 8 pin – 6 molex – 12 SATA – modulare
- **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 120**
  750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare
- **SISTEMA BASE: LC-Power LC8650 € 70**
  650 watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PATA – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

- **SISTEMA IDEALE: OCZ Vertex 3 120 GB e Western Digital Caviar Black € 340**
  1120 GB - Serial ATA 600 - SSD/7200 RPM - 64 MB di buffer - Tempo di accesso 1 ms/9 ms
- **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Blue 1 TB € 110**
  1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 MB buffer – tempo di accesso 9 ms
- **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 1 TB € 60**
  1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

A un SSD da 2,5 pollici dotato di controller SandForce 2281 spetta il compito di accogliere il sistema operativo del Sistema ideale, mentre i giochi trovano posto in un ottimo Black Caviar, fratello maggiore del Blue presente nella configurazione media. L'economico Barracuda offre, come gli altri, buone prestazioni e tutte le funzionalità AHCI.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.490 (limite 3.000)	€ 1.280 (limite 2.000)	€ 760 (limite 1.000)

TAPPETINO GRIFFATO

I sensori al laser e a infrarossi dei mouse da battaglia meritano superfici create ad hoc. Ecco tre campioni di attrito "impalpabile":

Razer Ironclad
€ 59
Una lastra di alluminio anodizzato lunga 27 cm e larga 32, trattata in superficie in modo da risultare finemente sabbiata. Per chi ama le basse sensibilità e un attrito quasi inesistente.
www.razerzone.com

Roccat Alumic
€ 35
Lamina di alluminio spessa solo 3 mm con una doppia facciata. Un lato offre poca frizione, l'altro produce l'attrito apprezzato da chi gioca spostando il mouse di pochi centimetri.
www.roccat.org

TT eSports Conkor
€ 19
Un enorme (40x32 cm) tappeto di tessuto sintetico appoggiato a una sottile gomma antiscivolo. I piedini in teflon gli volano sopra senza produrre rumore, mentre la confezione ne facilita il trasporto ai LANparty.
www.thermaltake-italia.com



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**





ANNO NUOVO

I giochi per PC di fine 2011 non verranno ricordati per la pulizia del loro codice. Da *Rage* a *Skyrim*, passando per *L.A. Noire* e *Battlefield 3*, sembra che tutti i motori abbiano dato grattacapi agli appassionati, richiedendo la pubblicazione, affrettata ma comunque tardiva, di patch voluminose. Speriamo che il 2012 sia l'anno buono per un cambio di marcia, in questo senso. Auguri a tutti!

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

POCA COOPERAZIONE

Sul mio PC sembra impossibile avviare le missioni Spec Ops cooperative di *Modern Warfare 3*. Quando tento di invitare un amico nella mia partita, lui ottiene soltanto, dopo una lunga pausa, il messaggio "impossibile trovare l'host". Nei forum, tutti mi hanno consigliato di attivare la modalità DMZ nel router, o di aprire le porte necessarie, ma il mio problema consiste nel fatto che utilizzo un modem USB collegato direttamente con il provider.

Miguel



Le Spec Ops di *Modern Warfare 3* richiedono un buon compagno di ventura e un firewall non troppo restrittivo.

Il problema in cui sei incappato si riflette nell'impossibilità di attivare l'opzione "NAT aperto" sperimentata da molti possessori del gioco che, come te, non riescono a creare dei server di gioco per le partite cooperative. In presenza di un router, la procedura corretta passa attraverso l'attivazione del port forwarding delle porte **UDP 27000-27015**, **27015-27030** e **3074** e delle **TCP 27014-27050** e **3074**, entrando nelle impostazioni del dispositivo tramite il browser e l'indirizzo **192.168.0.1**. La comparsa del problema in una configurazione priva di router è segno, invece, che il firewall software di Windows sta filtrando i pacchetti in entrata destinati al gioco. Dovrai quindi lanciare il **Windows Firewall con sicurezza avanzata** (recuperabile nel menu Start di Vista e 7) e scegliere l'opzione **Nuova regola** mostrata dalla sezione **Regole connessioni in entrata**. Premendo Avanti nel Wizard, potrai raggiungere l'applicazione **iw5mp.exe**, solitamente presente nel percorso Programmi\Steam\Steamapps\common\call of duty modern warfare 3, selezionando in seguito l'opzione **Consenti la connessione**. Ripetendo la procedura per i dati in uscita, il gioco non incontrerà più ostacoli nelle sue comunicazioni, permettendoti di creare delle partite cooperative finalmente funzionanti.

OPTIMUS NOIRE

Quando tento di avviare *L.A. Noire* sul mio PC, composto da Core i5-540 e GeForce 460M, il cursore di caricamento si avvia per qualche secondo e poi... non accade nulla. Sui forum di Steam ho letto che il problema interessa tutti i possessori di notebook con tecnologia Optimus, ma l'ho già disattivata senza risultati.

Daniele

L'incompatibilità tra la tecnologia Optimus e *L.A. Noire* non si riflette in un mancato avvio del gioco, quanto in un framerate pessimo e in immagini ripiene di imperfezioni visive, causate dal fatto che la GPU di NVIDIA non subentra nel momento in cui il titolo viene avviato, lasciando l'elaborazione del 3D al lento componente GMA di Intel. Ti consiglio, quindi, di riattivare la funzionalità in questione, peraltro, non può essere del tutto bloccabile, dato che la GeForce presente nel tuo notebook (e in tutti i PC dotati di NVIDIA Optimus) non gestisce direttamente il monitor, ma si limita a elaborare le immagini 3D inviandole poi al frame buffer del GMA. L'unico modo per impedire l'intervento della GPU più veloce consiste, insomma, nel disattivarla completamente da Gestione dispositivi, a tutto svantaggio dei giochi. *L.A. Noire* funzionerà, sul tuo sistema e anche su quelli muniti di Radeon, semplicemente avviando Steam in modalità amministratore. Purtroppo, lo stratagemma non impedirà all'avventura losangelina di bloccarsi in fase di uscita dalle partite, ma Rockstar ha già affermato di essere al lavoro sul problema.

ANCORA GUAI A LOS ANGELES

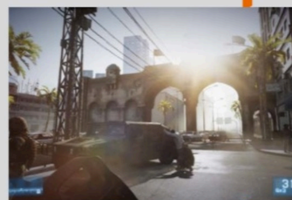
Dopo aver atteso pazientemente per mesi l'arrivo di *L. A. Noire*, mi sono trovato davanti a un pessimo porting da console, che crasha spesso riportandomi al desktop. Spostando l'installazione sul desktop di casa, invece, mi imbatto nella completa assenza di opzioni di avvio. La parete di mattoni iniziale risulta, insomma, semplicemente vuota.

Nando

L'avventura del poliziotto Cole Phelps sembra voler seguire le orme della vicenda di Niko Bellic, che nella sua versione per PC ha dovuto attendere l'arrivo di numerose patch prima di funzionare egregiamente su tutte le configurazioni. I continui crash da te descritti sono solitamente abbinati alle schede NVIDIA di classe DirectX 10 e possono essere evitati entrando nella sezione **Impostazioni 3D** del pannello di controllo dei Forceware, impostando su **0** il numero massimo di frame prerenderizzati. L'assenza di opzioni nel menu iniziale, invece, è aggirabile raggiungendo la cartella Steam\steamapps\common\l.a.noire e cancellando il file chiamato **Cases**. In seguito, bisogna entrare nelle proprietà del gioco proposte dal programma di Valve e, nel menu **File Locali**, verificare l'integrità della cache. In questo modo, il programma scaricherà nuovamente il file in questione mostrandoti le opzioni correttamente. Sfrutto la tua lettera per rispondere anche a chi si è scontrato con l'errore **Failed to load d3ddx9_43.dll**, evitabile semplicemente aggiornando le DirectX con la versione disponibile nel download center di Microsoft all'indirizzo **http://tinyurl.com/83ojths**

Ombre A Caro Prezzo

Per mesi, i programmatori di DICE hanno stuzzicato l'appetito degli appassionati di hardware mostrando la capacità del motore Frostbyte 2 di sfruttare l'hardware di classe DirectX 11. Ora che il gioco è negli hard disk virtuali degli appassionati, in molti hanno potuto apprezzarne la scalabilità, che lo rende godibile anche su schede DirectX 10 di tre anni or sono. A distinguere le campionesse della serie 6000 di AMD e della famiglia 500 di NVIDIA dalle progenitrici è, soprattutto, la possibilità di applicare il filtro Horizon Based Ambient Occlusion (HBAO), evoluzione del SSAO reso famoso da *Crysis*. Grazie a questo, gli oggetti del gioco proiettano ombre sfumate sulle superfici che li circondano emulando, tramite i pixel shader, la precisione tipica del ray casting. Un realismo apprezzabile soprattutto nel single player, ma capace di infliggere un pesante dazio sul framerate, che cala bruscamente di un buon 30%. Disattivando l'occlusione ambientale e optando per un filtro AA non superiore al 2x, *Battlefield 3* risulta godibile anche su hardware non potentissimo, a tutto vantaggio di chi intende gettarsi nella mischia senza investire denaro in un upgrade.



DRAGHI E BACHI

Le mie partite a *Skyrim* sono funestate da un lag continuo. In pratica, capita che il gioco si blocchi per alcuni secondi, oppure mi faccia camminare in una direzione per qualche istante, aggiornando il mondo circostante solo in seguito. Il problema si presenta soprattutto nei centri abitati e rende i combattimenti quasi impossibili. Inoltre, i dialoghi sono spesso accompagnati da un rumore fastidioso che distorce le parole, nonostante abbia provveduto ad aggiornare i driver della mia scheda Realtek integrata.

51mon3

Il primo difetto da te descritto è prodotto da un'errata rilevazione della RAM da parte del motore di gioco. Per far sì che il lag scompaia, sfruttando tutti i GB presenti nel sistema, è necessario aprire con il Blocco note il file **skyrim.ini** presente nella cartella **Documenti\My Games\Skyrim** e aggiungere le linee **iMinMemoryPageSize=100000** e **iMaxMemory PageSize=5000000** nella sezione intitolata **[Papyrus]**. Se la sezione è assente nel tuo file di configurazione, dovrai crearla inserendo il titolo tra parentesi quadre alla fine del documento. La distorsione dei dialoghi, invece, si risolve raggiungendo la sezione audio del Pannello di controllo e aprendo le proprietà degli altoparlanti collegati alle uscite Realtek. Nella scheda **Avanzate** appariranno i valori di risoluzione e quantizzazione dei suoni riprodotti in modalità condivisa, che dovranno essere impostati su **24 bit** e **44100 Hz**. Gli appassionati della serie *The Elder Scrolls* ricorderanno come entrambi gli stratagemmi siano stati sfruttati in passato per *Oblivion*, segno che i motori Gamebryo e Creation non sono poi così distanti, a livello di codice e struttura interna.



L.A. Noire è ricco di atmosfera quanto di bug e, come *GTA IV*, darà il meglio di sé dopo qualche patch.

AHCI RITARDATARIO

Scorrendo uno dei vecchi numeri della rubrica, sono venuto a conoscenza della modalità SATA AHCI, che dovrebbe rendere la lettura dei dati dall'hard disk leggermente più veloce. Considerando che il tallone di Achille del mio PC è rappresentato proprio dai pachidermici caricamenti dei programmi, ho provato subito ad attivare la funzione nel BIOS, scoprendo che Windows non vuole saperne di avviarsi. Se non ripristino il vecchio IDE, infatti, non riesco a superare la schermata di caricamento del logo di Microsoft. Possiedo un Core 2 E8500 con 4 GB di DDR2 e una scheda madre P45 di MSI.

Sentinel

Solo per esperti Un campo ben curato

Gran parte dei bug che hanno accompagnato il debutto di *Battlefield 3* su PC sono stati rapidamente risolti con l'arrivo di una corposa patch, contenente oltre un centinaio di correzioni, riguardanti l'utilizzo di più monitor, un framerate singhiozzante su alcune schede NVIDIA, la disconnessione improvvisa dai server e altrettanti bilanciamenti sulla giocabilità. Ciononostante, ancora oggi molti utenti riescono a ottenere un movimento del mouse fluido solo dopo aver impostato su **0.000000** le voci **GstInput. Scheme0Sensitivity**, **GstInput. Scheme1Sensitivity** e **GstInput.Scheme2Sensitivity** nel file **PROF_SAVE_profile** presente nella cartella **Documenti\Battlefield 3\settings**. Gli interminabili tempi di caricamento sperimentati da alcuni giocatori possono essere evitati, invece, raggiungendo il registro di sistema e impostando il percorso delle voci **GDFBinary** e **InstallDir**, presenti in **HKEY_LOCAL MACHINE/SOFTWARE/WoW6432Node/EA Games su C:\Programmi (x86)\Origin\Games\Battlefield 3**, mentre i possessori di VGA Asus devono disinstallare le utility Smart Doctor e Asus Gamer per evitare di incappare in un crash al termine di ogni partita. In alternativa, le due utility possono essere disabilitate dal menu Avvio dell'utility **msconfig**, riavviando il sistema prima di lanciarsi nuovamente nella battaglia. Infine, un riavvio del router successivo alla prima esecuzione del gioco sembra risolvere i problemi di disconnessione riscontrati da alcuni utenti, soprattutto in presenza dei modelli di Netgear e Sitecom.



■ Una corposa patch ha risolto gran parte dei problemi di *Battlefield 3*, ma per limare gli ultimi intoppi bisogna munirsi di Blocco note e regedit.

Il mancato avvio del sistema operativo è prodotto da fatto che sia Vista, sia 7 disabilitano il driver AHCI se, durante l'installazione, non rilevano controller compatibili con tale modalità. Un'attivazione posticipata priva il sistema operativo dell'indispensabile controller IDE già riconosciuto, facendo letteralmente sparire gli hard disk durante il boot, ma l'impasse può essere superata anche senza lanciarsi in una impegnativa formattazione. Basta accedere al registro tramite l'utility regedit, quindi raggiungere la sezione **HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Msahci** e selezionare con il tasto destro la voce **Start**. Impostando su **0** la voce **Dati valore**, riavviando il sistema e attivando l'AHCI nel BIOS, costringeremo Windows 7 a riattivare i driver appositi, che, però, funzioneranno a dovere solo dopo un ulteriore riavvio. La procedura per l'attivazione dell'AHCI sui PC muniti di Vista e XP è più complessa e parte dallo download dei driver Intel, contenuti nell'applicazione Rapid Storage Technology, ma anche nel file inf di installazione dei chipset, in versione a 32 o 64 bit. Una volta decompresso il contenuto di uno dei due pacchetti (tramite un programma quale 7zip), bisogna copiare il file **lastore.sys** nella cartella System32 di Windows, poi è necessario copiare le linee di testo disponibili all'indirizzo **www.arsenio.net/download/ich8r-ahci.reg** in un documento del Blocco note che andrà rinominato in **ahci.reg**. Un doppio clic sul file in questione modificherà il registro di sistema e lo costringerà, dopo un riavvio e l'abilitazione della funzionalità in questione nel BIOS, a riconoscere nuovamente gli hard disk e a sfruttarli al massimo delle loro capacità. Nell'utilizzo reale, l'AHCI offre un risicato 5-10% in più di velocità rispetto all'IDE, ma, considerando che è integrato in tutti i chipset moderni, non sfruttarlo rimane comunque poco saggio.

ONDE CORTE

È possibile che il mio nuovo router D-Link 2740R non riesca a coprire i 15 metri che dividono la mia stanza dalla presa telefonica? Il segnale, ricevuto dall'antenna integrata nel mio notebook, è pari a solo due tacche e spesso scompare durante la navigazione, rendendo le partite online pura utopia. Curiosamente, il segnale sembra raggiungere l'esterno della casa, tanto da essere rilevato, sul mio cellulare, anche a una trentina di metri di distanza.

Giacomo



A determinare la portata di un segnale Wi-Fi in un'abitazione non è tanto la distanza, quanto la presenza di pareti più o meno spesse. Quelle di cemento armato, attraversate da sbarre in acciaio, producono una discreta schermatura, mentre le inferriate dei balconi si trasformano in gabbie di Faraday capaci di fermare anche il più potente dei router casalinghi. Considerando che il segnale lascia le tre antenne del tuo router e si irradia a "ciambella" in tutte le direzioni, i risultati migliori li otterrai posizionando alla medesima altezza del PC o, perlomeno, il più lontano possibile dal pavimento. Se il laptop è solitamente posto nella stessa posizione, potresti optare per un'antenna direzionale come la D-Link 24-0600, capace di indirizzare il segnale per una trentina di metri con un guadagno decisamente superiore. Infine, se proprio non c'è modo di attraversare le pareti, non posso che consigliarti l'acquisto di un range extender che, una volta agganciata la Wi-Fi a metà strada tra il PC e il router, può replicarne le impostazioni di connessione estendendo il segnale anche alla tua camera. L'alternativa più costosa ed efficace passa, invece, dall'utilizzo dei dispositivi powerline, collegabili via cavo al router e capaci di portare il segnale in tutta la casa sfruttando i cavi elettrici. Un modello come il D-Link W307AV dovrebbe essere adatto ai tuoi scopi.



SOS Rapido Risposte brevi

D Quando tento di lanciare *Il Signore degli Anelli: La Guerra Del Nord* sul mio nuovissimo AMD FX-6100, le schermate blu di crash completo del sistema appaiono senza indugio. Possiedo, oltre alla già citata CPU, una scheda madre Gigabyte 990XA-UD3 e 8 GB di DDR3 G.Skill a 1.866 MHz.

Davide

R Il problema è stato ufficialmente riconosciuto dalla stessa AMD che, in collaborazione con Asus, AsRock, MSI e Gigabyte ha inserito nella pagina **http://support.amd.com/us/kbarticles/Pages/STEAMGamesonAMDFXplatforms.aspx** dei BIOS appositamente aggiornati. In realtà, però, il file più adatto alla tua motherboard risiede all'indirizzo **http://it.gigabyte.com/products/page/mb/ga-990xa-ud3rev_10/download/bios** sotto forma del firmware F9, datato 13 ottobre e capace non solo di assicurare il funzionamento del gioco in questione, ma anche quello di molti altri titoli acquistati tramite Steam.



■ L'unico modo per far cooperare Nani e Bulldozer consiste nell'aggiornare i BIOS delle motherboard 900 di AMD.

D La mia copia di *Might and Magic Heroes VI* crasha ogni volta che tento la terza campagna, chiamata Heaven. In pratica, quando muovo il mio Naga verso il cancello iniziale, mi scontro con un blocco totale del programma.

Adam

R Se la patch 1.1.1 non ha risolto il problema, dovrai armarti di pazienza. Sembra, infatti, che il bug sia aggirabile solo aspettando che il cavaliere davanti al cancello in questione si sposti dalla sua posizione, puntando verso nord. Nei forum dedicati al gioco, alcuni utenti consigliano di costruire l'edificio utile a rendere visibili alcune parti della mappa, in modo da tenere sott'occhio il cancello in ogni istante.

D Possiedo un vecchio PC munito di Athlon XP 3200+ con Radeon 9800, che speravo di poter utilizzare per eseguire il MMORPG *Aion*. Quando tento di lanciarlo, però, mi ritrovo davanti a un errore relativo all'assenza delle istruzioni SSE2.

Azeroth

R Purtroppo, il tuo Athlon XP 3200+, un Barton basato su socket A e operante a 2,3 GHz, non può in nessun modo eseguire il motore Crytek scelto dagli sviluppatori di *Aion*, che nelle specifiche minime del loro gioco indicano bene la necessità di un processore ad almeno 2,8 GHz con istruzioni SSE2, presenti nei vecchi Pentium4 ma non nella tua CPU. Non posso che consigliarti di aggiornare il PC scegliendo tra i componenti suggeriti nel nostro Sistema giusto o, se vuoi ridurre al minimo i costi di upgrade, di puntare almeno sulle APU AMD della famiglia A6 che, integrando 4 core e un Radeon 6530, riescono a eseguire degnamente tutti i MMORPG più diffusi, se si ha l'accortezza di non eccedere con il livello di dettaglio.

■ Nel recente episodio di *Might and Magic*, un cavaliere testardo ha la capacità di congelare l'intero motore di gioco.



■ *Aion*, basato sul motore di *Crysis*, richiede una CPU recente per essere eseguito come si deve.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER *le nostre* PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi
Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC
Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?
Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA — LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

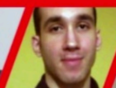
	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

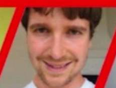
La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

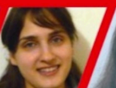
Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

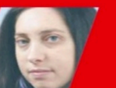

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore", questo mese, si è dilettato nel cucinare le ricette apprese in *Skyrim*: tanto fumo e niente arrosto!
Gioco Preferito: *TES V: Skyrim*


ANTONIO COLUCCI
Specializzato in: Avventurarsi sui perigliosi sentieri dei MMORPG è il pane quotidiano del nostro Antonio!
Gioco Preferito: *LOTR Online*


MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre esplora il nord dell'impero di Tamriel.
Gioco Preferito: *TES V: Skyrim*


RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Raffaello ha fatto di tutto per sabotare le prelibate pietanze preparate dal "professore".
Gioco Preferito: *Football Manager 2012*

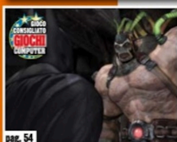

SIMONA MAIORANO
Specializzata in: Simona, questo mese, si è dedicata ad amministrare città e a salvare la Terra del prossimo futuro.
Gioco Preferito: *The Book of Unwritten Tales*


ELISA LEANZA
Specializzata in: Dare sfogo alla sua creatività per risolvere enigmi e puzzle che avrebbero fatto impallidire anche il professor Layton.
Gioco Preferito: *Monkey Island 2 SE*



LE PROVE DI QUESTO MESE


pag. 46

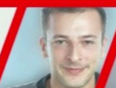

pag. 54


pag. 60


pag. 66


pag. 70


VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fissare le date di consegna degli articoli basandosi sul calendario Maya. E il 2012 è davvero dietro l'angolo...
Gioco Preferito: *The Sims Medieval*


LUCA PATRIAN
Specializzato in: Impaginare un numero di GMC alla velocità del suono... quello della chitarra di Angus Young!
Gioco Preferito: *F1 2011*


ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale.
Gioco Preferito: *SHIFT 2 Unleashed*


FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: È il braccio destro dello chef "professor" Falchi, quindi tutti i danni della cucina visionaria li ha subiti lui.
Gioco Preferito: *Deus Ex: Human Revolution*


CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC in perfetto orario.
Gioco Preferito: *StarCraft II*


PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, anche dal Giappone, invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*

STEAM
50 Steam Achievement
ACHIEVEMENT



GENERE: GIOCO DI RUOLO

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Il nuovo capitolo di una delle più amate saghe di GdR per PC ci porta nelle terre innevate dei Nord!

Pur non essendo all'avanguardia, il sistema grafico di *Skyrim* è piacevole e suggestivo.

IN ITALIANO

Skyrim gode di una traduzione completa in italiano, sia per quel che riguarda i testi, sia per il parlato. Il lavoro di localizzazione è senz'altro apprezzabile, a differenza di quello, decisamente scarso, del capitolo precedente *Oblivion*. Tramite il client di Steam, comunque, è possibile cambiare la lingua in ogni momento.

ACHIEVEMENT

Skyrim offre agli appassionati di achievement la possibilità di collezionare 50 obiettivi di Steam. Questi ultimi, così come il gioco, più che difficili sono lunghi da ottenere, visto che richiedono il completamento di un tot di quest specifiche, le scalate alle varie gilde e altro ancora.

ATTIVAZIONE VIA STEAM

Il gioco si appoggia alla piattaforma di digital delivery Steam di Valve: è quindi necessario disporre di un account Steam e di una connessione Internet per il primo avvio. In seguito, è possibile giocare offline.

GIOCO DEL MESE
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

QUELLA che va sotto il nome di *The Elder Scrolls* è tra le più antiche e celebri serie di giochi di ruolo per PC.

Nata nel 1994 (il primo titolo è *Arena*) e partita abbastanza in sordina, questa saga ha avuto un momento decisivo di crescita con la pubblicazione, nel 2002, del terzo capitolo *Morrowind*, che è caratterizzato ancora oggi, complice la sua estrema "moddabilità" (ne parliamo in una sezione a parte di questo articolo), da una comunità di giocatori notevolmente vasta. Il quarto capitolo *Oblivion*, completato nel 2006, ha confermato tutte le aspettative, sia dal punto di vista dei contenuti, sia da quello della duttilità degli stessi, e ha trasportato la serie nel mondo della grafica a suo tempo detta "next gen", ossia della nuova generazione, nata insieme alle console che tutt'ora dominano il mercato.

Dopo cinque lunghi anni di attesa, siamo finalmente in grado di dire la nostra sul nuovo, mastodontico capitolo della saga, intitolato *Skyrim*, proponendovi un'analisi critica, realizzata con la consapevolezza che un prodotto così ponderoso potrà essere pienamente compreso, nel suo ruolo "storico", solo con un distacco di molti mesi, e in funzione della risposta che la comunità darà nei tempi che verranno.
La serie *The Elder Scrolls* ha una caratteristica che la distingue, fin dalle origini, da tutte le altre saghe di GdR per computer: l'estrema libertà di movimento concessa al giocatore. Ciascun capitolo, ambientato in una regione più o meno vasta dell'impero fantasy di Tamriel, consente l'esplorazione palmo a palmo del territorio rappresentato, attraverso villaggi, grotte, pianure, montagne, città, fiumi e mari. L'avatar del giocatore può concentrarsi sulla trama principale ma anche ignorarla e dedicarsi alle attività più

> "Anche se lo scheletro della giocabilità è classico, non mancano le novità"

disparate: la caccia, il commercio, l'alchimia, la raccolta di libri, la scalata a una delle "gilde", l'acquisto o la costruzione di una casa... all'insegna della messa al bando quasi totale dell'astrazione, nel senso che le attività menzionate sopra sono rappresentate direttamente nel gioco. Quest'ultimo ci mette dunque davanti a una sorta di realtà parallela, che dà l'impressione di esistere e di vivere indipendentemente dalle azioni compiute dal giocatore. Non stupisce, quindi, che i vari capitoli della serie *TES* siano diventati col tempo quasi sinonimi di "free roaming", ossia di quella tipologia di gioco che fa dell'esplorazione libera e della libertà di movimento le proprie cifre stilistiche maggiori.

Skyrim si inserisce perfettamente all'interno di questa tradizione e, anzi, la rafforza in molti punti, configurandosi come un nuovo grande capolavoro, capace di porsi quale pietra miliare nella definizione del suo sotto-genere particolare.

Come il titolo stesso lascia intendere, questo nuovo capitolo della saga è ambientato nella provincia settentrionale dell'impero, Skyrim appunto, territorio d'origine dei fieri e combattivi Nord, una delle dieci razze giocabili offerte dalla serie. I paesaggi che circonderanno il nostro personaggio saranno in prevalenza montagnosi e innevati, anche se il territorio è stato costruito con grande attenzione per la varietà e la caratterizzazione delle differenti ambientazioni. Se il mondo di gioco di *Oblivion* era in gran parte concretizzato come una distesa pianeggiante di prati e foreste dove si poteva spaziare in tutte le direzioni, in *Skyrim* ci orienteremo tra vallate, canyon scoscesi, irti pendii e arzigogolate mulattiere, che spesso ci costringeranno a compiere lunghi giri per raggiungere un obiettivo apparentemente a portata di mano.

Come da tradizione della serie, l'avventura inizia con il nostro alter ego prigioniero per motivi non spiegati: i titoli di testa scorrono su una cinematografica sequenza che ci mette subito nei panni del protagonista, seduto insieme ad altri prigionieri su un carro diretto nella cittadina di Helgen, dove lo attende il patibolo che metterà miseramente fine alla sua vita. Ma la svolta è dietro l'angolo: proprio quando il collo del nostro eroe sta per incontrare la fredda lama del boia, un boato scuote il cielo, la stessa Helgen e tutti gli astanti alla macabra esecuzione. Un enorme drago attacca la cittadina, seminando il terrore e una generale confusione di cui, naturalmente, approfitta subito il nostro personaggio.

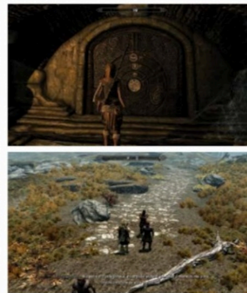
La fuga dalla distruzione seminata dal drago è il pretesto per un accurato "tutorial", che spiega le componenti essenziali della giocabilità di *Skyrim*. Anche se lo scheletro generale di quest'ultima è piuttosto classico, non mancano le novità sulle quali val la pena indugiare. Il gioco supporta, come da tradizione a partire da *Morrowind*, due differenti visuali: in prima persona, ottima per chi vuole un'identificazione totale con il personaggio, e in terza persona, ideale per chi preferisce avere una visione più globale del momento e ammirare in tutto il suo splendore l'aspetto dell'eroe. Selezionando quest'ultima visuale, è possibile regolare lo zoom in maniera molto libera, allontanandolo notevolmente dal personaggio e trasformando *Skyrim* in un gioco quasi isometrico, in stile *Baldur's Gate* (anche se, comunque, la telecamera resta sempre centrata sull'eroe e non può andare oltre gli ostacoli che lo circondano, come i muri di una casa o le pareti di una grotta). Il mouse regola la direzione dello sguardo, mentre il movimento è gestito dai classici tasti WASD; è possibile, come in passato, scegliere tra corsa e camminata o saltare premendo la barra spaziatrice, mentre una novità è rappresentata dallo "sprint", ossia la possibilità di effettuare, a spese della stamina, un veloce scatto in avanti, magari per sfuggire a un nemico particolarmente malintenzionato.

L'interazione col mondo avviene, di default, tramite il tasto E: inquadrando un Personaggio Non Giocante partirà un dialogo; se, invece, si punta un oggetto, questo verrà raccolto o esaminato, mentre inquadrando una porta la si aprirà, accedendo a una nuova area. I tasti del mouse gestiscono il combattimento, e qui le cose vanno un po' approfondite, perché le novità rispetto al passato non mancano. Bethesda ha agito con l'idea di separare completamente le due mani del personaggio, rendendole in un certo senso indipendenti e collegandole appunto, nel caso dell'interfaccia per PC, ai due tasti del mouse: il tasto sinistro governa la mano sinistra, quello destro la mano destra. Se il giocatore decide di far impugnare al suo alter ego un'arma a una mano e uno scudo, o una a due mani, tutto resta come in passato: col tasto sinistro si menano fendenti, con il tasto destro si para.

NUOVO, MA NON TROPPO

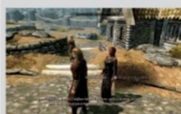
In passato, Bethesda affermava con orgoglio di iniziare ogni suo nuovo progetto da zero. Ebbene, dall'uscita di *Oblivion* non è più così, dato che tutti i prodotti successivi si sono basati sul medesimo motore di gioco, il Gamebryo. Anche se gli annunci relativi a *Skyrim* proclamavano che avrebbe sfoggiato un motore completamente nuovo, chiamato Creation Engine, già dopo qualche ora di gioco risulta evidente che siamo di fronte a una versione riveduta e corretta del Gamebryo, di cui persistono pregi e difetti. Tra i primi va annoverata la capacità di evocare paesaggi eccezionali, che in *Skyrim* vengono portati in trionfo anche da una direzione artistica di grande pregio; tra i secondi va indicata la persistente debolezza delle animazioni, l'instabilità cronica su alcuni sistemi e gli scatti che compaiono quando nuovi elementi del paesaggio vengono caricati in memoria.





CONVERSAZIONI DINAMICHE

In *Skyrim* i dialoghi sono visualizzati in maniera completamente diversa rispetto ai passati episodi della serie: cliccando su un Personaggio Non Giocante, questi ci si rivolgerà continuando l'attività che lo impegna, semplicemente orientando il volto verso il nostro eroe. Niente più zoom sul viso del personaggio come in *Oblivion*, dunque, e soprattutto niente più "congelamento" artefatto del mondo finché si svolge la conversazione. Molti personaggi dicono semplicemente una frase cui è impossibile ribattere, altri, invece, consentono di interagire non più selezionando degli argomenti, come in passato, ma in maniera più tradizionale, ossia scegliendo una risposta in un elenco. Numerose missioni permettono, attraverso il dialogo, di portare avanti la vicenda in un modo piuttosto che in un altro, e in alcune circostanze è anche possibile utilizzare l'abilità di persuasione o di intimidazione.



ANALISI TECNICA

LEGENDA: □ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Skyrim si basa sullo stesso motore grafico di *Oblivion*, quindi se il vostro PC è in grado di far girare il vecchio gioiello di Bethesda, potete stare tranquilli. Mediamente, una macchina recente, basata su una CPU dual core e una scheda video superiore alla Geforce 8800 GT, dovrebbe fare girare *Skyrim* al massimo del dettaglio o quasi. Dai nostri test, una GeForce 470 si è rivelata più che adeguata per goderselo in Full HD a pieno dettaglio, pur con qualche rallentamento in alcune situazioni. Il vero problema tecnico, però, sono i frequenti crash al desktop che hanno caratterizzato le nostre partite. *Skyrim*, al momento in cui scriviamo, non è particolarmente stabile, e in più di un'occasione abbiamo dovuto rilanciare l'eseguibile: se volete un consiglio, salvate spesso.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200



L'editor del personaggio dà risultati migliori rispetto a quelli visti in *Oblivion*.

ALCHIMIA

Il sistema alchemico è stato pesantemente rivisto rispetto a quello presente in *Oblivion*. Ora gli effetti degli ingredienti vengono rivelati solo testando direttamente l'ingrediente (ossia mangiandolo, cosa che peraltro rivela solo il primo effetto), oppure attraverso tentativi di combinazione casuali. È sempre possibile, però, acquistare o leggere sui libri alcune ricette, così da andare a colpo sicuro. Va sottolineato che ora le pozioni possono essere create solo nell'apposita postazione, e non ovunque come in passato.

L'EROE MINATORE

Un comparto completamente nuovo per la serie è quello dedicato alla creazione di armi e corazze. Il nostro eroe può procurarsi personalmente il metallo grezzo nelle miniere, trasformarlo in lingotti e utilizzare una forgia per realizzare spade, armature e anche preziosi oggetti d'oreficeria. È anche possibile potenziare le armi già in nostro possesso, rendendole ancora più efficaci.

MUOVERSI NELL'OMBRA

Il comparto "stealth" di *Skyrim* è simile a quanto già visto in *Oblivion*: con il tasto CTRL è possibile attivare la modalità furtiva, e un'icona a forma di occhio ci dirà quando il nostro personaggio è visibile e quando, invece, è invisibile. Una gradita novità è il fatto che ora le guardie non conoscono immediatamente e in qualunque parte del mondo tutta la nostra fedina penale: se siamo ricercati in una città, potremo rifugiarci in un'altra e saremo al sicuro.

LA "RADIANT STORY"

La creazione delle missioni, in *Skyrim*, non segue sempre una sceneggiatura predeterminata. Il gioco può cambiare automaticamente alcuni aspetti in base alle circostanze: se riceviamo un incarico da un personaggio che subito dopo muore, potremo magari ottenere la ricompensa pattuita dalla sorella o dalla madre di quel personaggio. E quando avremo terminato la "scalata" a una gilda, potremo svolgere per la stessa nuovi incarichi generati casualmente. È il sistema che Bethesda chiama "Radiant Story", e ci sembra che funzioni bene.

NEVE DINAMICA?

Bethesda ha vantato molto, in sede di anteprima, la "neve dinamica" che *Skyrim* avrebbe mostrato: in realtà, gli effetti atmosferici, pur pregevoli, sono esattamente come in *Oblivion*, ossia "disegnati" sullo schermo (con l'effetto paradossale che pioverà e nevicherà anche nelle aree coperte non separate dal mondo di gioco principale). L'unico elemento dinamico è che alcune texture diventeranno più bianche in presenza di nevicate.


I luoghi visibili da lontano possono quasi sempre anche essere raggiunti.

La notte è affascinante, ma non è mai davvero buia.



Tenendo premuto il tasto di attacco per qualche istante, si menerà un colpo "caricato" e sensibilmente più potente, che però comporterà il consumo di stamina. Ora, però, è anche possibile brandire due armi a una mano: se il giocatore effettua questa scelta, potrà controllare le due in maniera indipendente, anche se purtroppo gli verrà preclusa la possibilità di parare. Con gli incantesimi vale la stessa regola: se ne può assegnare uno alla mano destra e uno alla sinistra, e controllarli in modo indipendente; oppure assegnare lo stesso incantesimo a entrambe le mani, ottenendo una versione più forte del medesimo.

Complessivamente, il sistema risulta duttile e interessante, anche se richiede un certo tempo per essere padroneggiato al meglio. L'assenza di qualsivoglia danno localizzato e una filosofia di fondo basata ancora sul sistema forse ormai superato dei punti ferita, unito a una concretizzazione a video fondata unicamente su generiche collisioni accompagnate da altrettanto generici schizzi di sangue, possono far storcere il naso. In effetti, gli scontri col nemico, in *Skyrim*, entusiasmano non tanto in sé, ma soprattutto in quanto parte di un disegno più ampio. Le variabili in gioco, comunque, sono numerose e dipendono in larga misura, come in ogni buon GdR, dalle caratteristiche del personaggio, più che dall'abilità del giocatore che lo controlla.

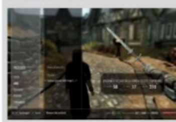
Il sistema di gestione del nostro alter ego è forse la sezione in cui Bethesda ha agito con piglio più fortemente innovatore, non mancando di scatenare qualche perplessità in seno alla comunità di appassionati. Sono completamente scomparse le caratteristiche di base del personaggio (forza, costituzione, eccetera) su cui sono sempre stati basati gli eroi del mondo di *The Elder Scrolls*: ora ciascuna creatura è definita da tre

> "I talenti sono un'aggiunta completamente nuova"

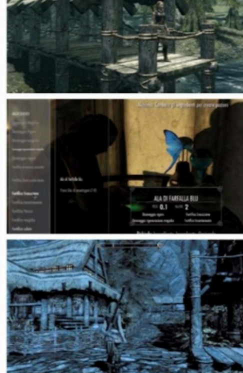
sole variabili fondamentali, ossia la salute, la stamina e la magicka. In compenso, sono state molto approfondite le abilità, che come da tradizione della serie possono essere apprese e migliorate attraverso l'uso costante o l'addestramento. Ce ne sono in totale 18, 6 per ciascun ambito: arti della guerra, arti magiche, arti del sotterfugio. Ciascuna abilità è definita da una scala che va da 1 a 100: se, per esempio, il nostro personaggio userà spesso un'arma a due mani, la sua abilità relativa crescerà costantemente; quando avremo aumentato una combinazione qualsiasi di dieci

INTERFACCIA MACCHINOSA

La gestione e la personalizzazione del protagonista avvengono per mezzo di schermate che possono essere richiamate a partire dalla pressione del tasto TAB. Il punto maggiormente dolente di *Skyrim* è, forse, proprio la sua interfaccia, che è stata chiaramente pensata per il pad delle console. L'inventario è un elenco a scorrimento che consente di filtrare gli oggetti per categorie, ma che si presenta fin da subito come ben poco intuitivo rispetto a quanto già visto in *Morrowind* e perfino in *Oblivion*, che pure era stato oggetto di parecchie critiche; e a ben poco vale come contraltare il fatto che ogni oggetto abbia la sua rappresentazione in tre dimensioni completamente ruotabile, una sciccheria che il più delle volte resta fine a se stessa. Qualcosa di molto simile può essere detto a proposito delle magie: il fatto che un sistema di mappatura dei "preferiti" consenta di brandire o attivare in pochi istanti qualsiasi oggetto o potere ripaga solo in parte del problema, che speriamo venga affrontato quanto prima dalla comunità attraverso i Mod.

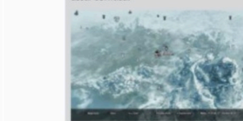


abilità, il nostro alter ego crescerà di livello. A quel punto, dovremo anzitutto decidere se aumentare salute, magicka o stamina (quest'ultima aumenta anche il peso trasportabile); e poi dovremo, soprattutto, decidere quale nuovo



MAPPA E DIARIO

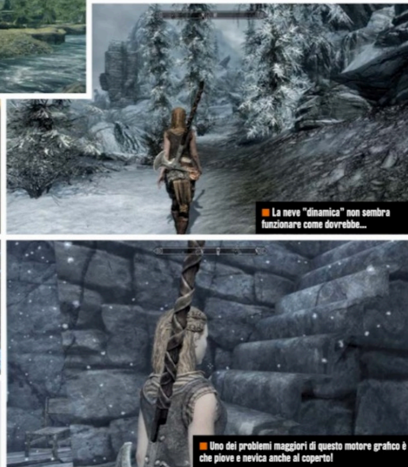
La mappa della regione di Skyrim, richiamabile tramite il tasto M, è interamente tridimensionale e assai virtuosistica, visto che cambia in tempo reale secondo l'ora e le condizioni atmosferiche. Purtroppo, tutto ciò è stato ottenuto a scapito dell'immediatezza, assai inferiore a quella delle classiche mappe in due dimensioni. Anche il diario ha subito un inspiegabile peggioramento: alla descrizione minuziosa e piacevolmente "lenta" delle missioni vista in *Morrowind* e in *Oblivion* si sostituiscono frasi sommarie, spesso decisamente troppo sintetiche, tanto che sarà possibile, per il giocatore, dimenticare completamente le circostanze in cui un certo incarico è stato conferito, anche perché le missioni "minori" sono mischiate tutte insieme in un'unica sezione, che diventerà presto assai confusa.



"talento" ("perk") apprendere o approfondire.
I talenti sono un'aggiunta completamente nuova e contribuiscono in maniera decisiva a caratterizzare il nostro personaggio: ciascuna abilità ha un albero di perk, visualizzato nell'apposita schermata come una sorta di costellazione, che si apre man mano che l'eroe diventa più potente nell'abilità stessa. I talenti possono avere gli effetti più diversi: alcuni sono passivi e si limitano, per esempio, ad aumentare i danni fatti da un certo tipo di arma o a rendere più potenti le pozioni; altri, invece, rendono disponibili mosse e colpi aggiuntivi, che possono per esempio paralizzare o decapitare il nemico.
Il gioco ha un livello massimo teoricamente molto elevato (75), ma se uniamo la lentezza con cui si ottengono i livelli più alti al fatto che molti talenti hanno più di un grado di apprendimento, ci rendiamo conto che risulterà impossibile, in una singola partita, rendere il nostro eroe un "tuttofare" (cosa che, invece, era possibile, e oggetto di critica spesso feroce, nei titoli precedenti della saga). Dovremo decidere in cosa specializzarlo ed evitare di disperdere i talenti tra tante abilità, così da scongiurare la modellazione di un personaggio mediocre in tutto e abilissimo in nulla.

In generale, la volontà degli autori di rinfrescare un po' le modalità di gioco va senz'altro apprezzata, tuttavia, non siamo certi che togliere completamente di mezzo le caratteristiche del personaggio sia stata una buona idea. È senz'altro vero che i meccanismi per aumentarle erano, in *Morrowind* e *Oblivion*, del tutto illogici, ma pensiamo si sarebbe potuto risolvere il problema in modo meno radicale, se non altro per mantenere una certa coerenza di fondo ed evitare inconsistenze come, per esempio, il fatto che in *Skyrim* due razze teoricamente agli antipodi si differenziano solamente per un diverso livello di partenza di qualche abilità, differenza che svanisce rapidamente nell'arco delle numerose ore in cui si sviluppa una partita.
È inspiegabile anche la scomparsa della scelta del segno zodiacale, che pure era strettamente connessa con l'ambientazione. Tutte queste semplificazioni non danneggiano, globalmente, l'esperienza di gioco, ma lasciano addosso la sensazione che si tratti di una sorta di scesa a patti non richiesta con tanta parte del popolo dei giocatori meno esperti, magari privi di esperienza nei giochi di ruolo per computer: eppure, il successo planetario di *Oblivion*, anche tra giocatori di questo tipo, avrebbe dovuto fugare ogni preoccupazione al riguardo.

Una volta compresi e padroneggiati i meccanismi di gestione e di controllo del personaggio, potremo finalmente immergerci nel magico mondo in cui prendono forma le terre innevate di Skyrim.
La struttura narrativa del gioco, che si articola in missioni di tipo diverso, generalmente indipendenti l'una dall'altra, è un altro degli aspetti su cui si è chiaramente concentrata l'attenzione degli sviluppatori, visto che *Oblivion*, da questo punto di vista, era stato oggetto di critica, soprattutto per l'impressione di separazione totale e artefatta tra le varie sotto-trame, nonché tra queste


La neve "dinamica" non sembra funzionare come dovrebbe...

Uno dei problemi maggiori di questo motore grafico è che piove e nevica anche al coperto!

COMPAGNI DI VIAGGIO

Durante le nostre peregrinazioni, incontreremo spesso personaggi arruolabili, a volte gratuitamente, in altri casi dietro compenso. Potremo dar loro ordini rudimentali, ma funzionali: per esempio, farli combattere al nostro fianco, farci aspettare da qualche parte, o chieder loro di trasportare gli oggetti più pesanti al posto nostro.

L'EROE ACCASATO

Come in *Oblivion*, anche in *Skyrim* è possibile acquistare casa in ciascuna delle città principali. Pur essendo molto costose, le case rappresentano un bel vantaggio, in quanto sono l'unico luogo davvero sicuro dove mettere da parte i nostri tesori. Ogni casa deve poi essere arredata adeguatamente, e le più grandi offrono anche postazioni per l'alchimia o fucine per creare o incantare oggetti. E attenzione: il gioco offre al nostro eroe anche la possibilità… di sposarsi!

I DAEDRA

Naturalmente, in *Skyrim* non potevano mancare i santuari dei Daedra, le "divinità" più pazze del mondo. Sparsi nelle zone più remote delle montagne nordiche, questi luoghi ci permetteranno di entrare in contatto diretto con i principi dei demoni, e ottenere da loro missioni spesso del tutto improbabili, ma portatrici di ricche ricompense.

INCANTAMENTO

Anche in *Skyrim* è consentito, tramite un apposito incantesimo, catturare l'anima dei nemici sconfitti all'interno di pietre che possono poi essere utilizzate per incantare un oggetto o ricaricarne uno incantato "scarico". A differenza che in *Oblivion*, le postazioni per l'incantamento sono accessibili a tutti e il loro uso è collegato di nuovo a una specifica abilità.

CUOCHI NORDICI
Un altro comparto completamente nuovo introdotto da *Skyrim* è quello della cucina. Attivando un'apposita postazione, il nostro eroe potrà combinare gli ingredienti sparsi per il mondo in pietanze succulente, dotate talvolta di effetti in grado di rivaleggiare con quelli delle pozioni. Peccato che i programmatori non abbiano pensato di inserire un'opzione per rendere obbligatorio il nutrimento del protagonista: avrebbe reso tutto ancora più realistico.


I dungeon sono progettati in maniera attenta e assai diversificata.


La gestione della linea dell'orizzonte non è sempre perfetta.

IL PIACERE DELLA LETTURA
Uno degli elementi caratteristici della serie *TES* è la grande quantità di libri lunghi e interessanti presenti nel mondo di gioco. *Skyrim* non fa eccezione, riproponendo gran parte dei testi dei titoli passati e decine di opere inedite. E c'è un'interessante novità: le case hanno scaffali pensati appositamente per i volumi, dove questi ultimi verranno disposti in ordine automaticamente!

IL SISTEMA DI LIVELLAMENTO
Uno degli elementi più fortemente criticati in *Oblivion* era la regolazione automatica del livello dei nemici su quello del protagonista, adoperata in maniera così indiscriminata da togliere gran parte della sfida. In *Skyrim* le cose sono cambiate: alcune aree, soprattutto quelle più legate alla trama, sono ancora "livellate", ma tante altre sono fisse, quindi riservate a personaggi potenti.

e le reali abilità del personaggio. Pur mantenendo (e, a nostro avviso, è un bene) questa impostazione di fondo, in *Skyrim* la situazione è più naturale e credibile. Soprattutto, la trama principale non esibisce quella urgenza tanto concitata quanto negata dal gioco che si è vista in *Oblivion*. A tratti, anzi, le missioni principali potrebbero non essere nemmeno distinte dalle altre, se il diario non le segnalasse come tali in modo esplicito: si fondono alla perfezione, infatti, con le vicissitudini delle gilde, con le piccole rivalità che talvolta rendono tesa la vita negli insediamenti, e con il grande e connettivo sottotesto rappresentato dalla guerra tra Impero e Ribelli, che può quasi essere considerata una seconda trama principale, che scorre parallela a quella propriamente detta e da essa viene influenzata nei suoi sviluppi.

La vicenda centrale del gioco ruota attorno al ritorno dei draghi nelle terre di Skyrim. Fin dalle primissime battute, il nostro personaggio scopre di essere il cosiddetto "Dragonborn", protagonista dei racconti mitici delle popolazioni nordiche, capace, a detta degli stessi, di uccidere i draghi e di assorbirne i grandiosi poteri. La scoperta ha conseguenze tangibili in termini di giocabilità: attraverso l'esplorazione e l'avanzamento lungo la trama, il nostro personaggio può imparare varie parole del linguaggio draconico, che potrà poi utilizzare sotto forma di "urli" assorbendo le anime dei draghi uccisi in combattimento. Concretamente, ogni drago ucciso consente di sbloccare una parola già appresa; queste ultime, a loro volta, possono essere combinate in "frasi" dagli effetti sempre più eclatanti. Lanciare un "urlo" draconico nel bel mezzo di un combattimento può cambiare in un istante le sorti del medesimo, ma ci sono "urli" che tornano utili anche in altre occasioni: uno, per esempio,

> **"I draghi sono stati realizzati in modo per certi versi sorprendente"**

rende temporaneamente invulnerabile il nostro personaggio, consentendogli di buttarsi dai dirupi e di abbreviare così i suoi spostamenti.

Gli urli non consumano magicka come gli incantesimi, ma dopo averne lanciato uno è necessario attendere lunghi istanti prima di potervi ricorrere nuovamente. Al di là della trovata degli urli, comunque, i draghi rappresentano in se stessi una novità interessante e realizzata in modo per certi versi sorprendente. Gli scontri con queste creature, infatti, non sono, come sempre accade nei videogiochi per i nemici più grandi, "scriptati", ossia previsti anticipatamente dai programmatori e progettati in tutte le varie fasi. Il più delle volte accadono casualmente, mentre il nostro personaggio è alle prese con tutt'altro. Magari sta camminando tranquillamente lungo una strada per raggiungere un certo luogo: all'improvviso si sente un ruggito, e alzando lo sguardo ci rendiamo conto che un drago svolazza sopra la testa del nostro malcapitato alter ego. A quel punto, possiamo tentare di ferirlo con frecce o incantesimi, e questi reagirà nei modi più diversi: sarà libero di colpire dall'alto con un soffio e poi dileguarsi, oppure di atterrare rumorosamente e cercare di ferirci con gli artigli, o ancora di svolazzare via lasciandoci con un palmo di naso.

Tutto ciò può capitare ovunque, anche nel bel mezzo di una città: lì il drago può appollaiarsi sopra i tetti delle case, incendiare le superfici di legno col suo soffio e accanirsi contro le guardie; se capiterà, vedremo i cittadini fuggire spaventati nelle loro case, e poi, alla fine del combattimento, uscire incuriositi e avvicinarsi al cadavere del drago, e magari fare anche i complimenti al nostro eroe per il suo coraggio. Questi momenti di autentica sorpresa contribuiscono a mettere in evidenza anche l'ottima Intelligenza Artificiale che governa i Personaggi Non Giocanti, che è una sorta di evoluzione della discussa RadiantAI vista in *Oblivion*. Gli abitanti di Skyrim seguono routine complesse e reagiscono in modo plausibile a una serie davvero numerosa di azioni compiute dal nostro alter ego, oltre che al suo stato, a ciò che indossa, alla sua razza, a tutto vantaggio della sensazione di realismo comunicata dall'ambientazione.

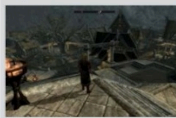
Il mondo che abbiamo cercato di descrivere, si sarà ormai compreso, è difficilmente esauribile nelle pur numerose pagine di un articolo come questo. *Skyrim* è una realtà parallela, rappresentata in tanti aspetti piccoli e grandi, "disegnata" da una grafica evocativa e maestosa e da un comparto sonoro epico. È un mondo che può rapirci per decine di ore: ne servono almeno una quarantina per la trama principale, ma chi vuole esplorare ogni piega del territorio ne impiegherà senza problemi più di duecento. E la cosa incredibile è che, per noi privilegiati che lo giochiamo su computer, tutto questo è solo l'inizio: nei prossimi mesi, la Rete verrà inondata da migliaia di Mod amatoriali, capaci di arricchire questo menu in tutti i modi e in tutte le direzioni diverse, nell'ottica di quella fruizione a più livelli che rappresenta, forse, il punto di forza maggiore di questa meravigliosa serie di giochi di ruolo.

Cosa dire di più? *Skyrim* non è solo una tappa obbligata per ogni giocatore di ruolo che si rispetti, è più in generale un'esperienza da non perdere per tutti coloro che hanno cura della propria fantasia, del proprio senso estetico, in ultima istanza del proprio tempo e della propria vita.

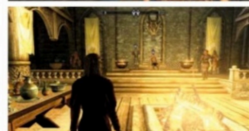
Mosè Viero



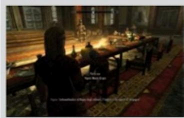
LE CITTÀ NORDICHE
Nelle nostre peregrinazioni per Skyrim ci imbatteremo, oltre che in decine di piccoli villaggi, in cinque grandi città, ciascuna caratterizzata in maniera particolare. Le curiosità e le missioni che ciascuna di esse contiene sono tante e tali, che basterebbero da sole per riempire un intero gioco. La prima città che incontreremo è Whiterun, abbarbicata su una collinetta e sede dell'antico padiglione dei Compagni, circondata dalle distese selvagge della tundra. A nord giace Solitude, città portuale sede del collegio dei bardi. A ovest si trova Markarth, imponente nella sua mole di pietra dwemer; Windhelm, sede dell'Accademia dei maghi, e Riften giacciono invece a est, nei pressi del confine con Morrowind.







LE GILDE
Come da tradizione per la serie *TES*, le sotto-trame più interessanti di *Skyrim* sono quelle collegate alle gilde, delle quali il nostro personaggio può intraprendere, se sufficientemente dotato, una "scalata" fino al vertice. La gilda per i guerrieri è quella dei cosiddetti "Compagni", con sede a Whiterun; i maghi possono invece entrare nell'Accademia, a Windhelm, mentre girano voci che la gilda dei ladri abbia il suo quartier generale a Riften. In Skyrim è attiva anche la temibile Confraternita Oscura degli assassini, ma in questo caso dovremo attendere che siano loro a trovare noi, e non viceversa. Una sorta di sotto-gilda, paragonabile all'Arena in *Oblivion*, è rappresentata dal collegio dei bardi di Solitude.




Alcuni panorami mozzano letteralmente il fiato.



Il sistema di rappresentazione delle abilità è molto suggestivo.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di ruolo "free roaming" di ambientazione fantasy

È COME...
La serie *The Elder Scrolls* non può essere paragonata a nient'altro

È PER...
Gli appassionati d'interpretazione che amano far lavorare la propria fantasia in sinergia con ciò che offre il gioco, senza ricevere istruzioni dettagliate in ogni momento.

info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 49,99 (ed. standard), € 149,99 (ed. per collezionisti)** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet www.elderscrolls.com

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 6 GB HD, Internet**
- Sis Con **CPU quad core 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB RAM DX 11**
- Multiplayer **No**

- Enorme, stupefacente, curato nei dettagli
- Incarna al meglio lo spirito della serie
- Dotato di una giocabilità varia e profonda

- Interfaccia migliorabile
- Gestione del personaggio troppo semplificata
- Diario ridotto ai minimi termini

***Skyrim* è immenso, coinvolgente come pochi altri giochi e profondo ancora di più. Le innovazioni rispetto al passato sono numerose, ma non scalfiscono la filosofia della serie *The Elder Scrolls*, che è unica nel panorama videoludico mondiale. Chapeau!**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	9	9	9	9	9

MOD E PERSONALIZZAZIONI: SI COMINCIA!



COME abbiamo già accennato in queste pagine, uno degli elementi di forza della saga *The Elder Scrolls* fin dai tempi di *Morrowind* è la sua estrema "moddabilità": cioè la possibilità da parte dei giocatori di intervenire in prima persona sul gioco per modificarlo secondo i propri gusti, o per aggiungere o togliere qualsiasi cosa a proprio piacimento.

È una pratica, questa, incoraggiata dagli stessi autori, che con i loro giochi pubblicano potenti editor e li mettono a disposizione degli utenti con lo scopo di solleticare la loro creatività e fantasia. Nel momento in cui scriviamo, l'editor per *Skyrim* non è ancora stato diffuso da Bethesda, ma probabilmente le cose saranno già cambiate quando leggere queste righe. Eppure, gli appassionati più irriducibili, quelli che contavano i giorni in attesa dell'arrivo del nuovo capitolo della loro saga prediletta, non si sono lasciati intimidire dall'assenza dell'editor e hanno comunque messo a punto stratagemmi per migliorare l'esperienza con *Skyrim*. A spingerli è stato senz'altro anche il fatto che la versione PC del gioco è risultata, fin dai primi istanti, in un certo senso "limitata" dallo sviluppo multipiattaforma: evidentemente, i programmatori non possono permettersi di creare versioni PC e console troppo diverse per lo stesso titolo. Ecco, allora, alcuni suggerimenti per rendere ancora più appaganti le vostre lunghe sessioni di gioco col nuovo capolavoro di Bethesda.

VIAGGIO ALLA SCOPERTA DEL FILE SKYRIMPREFS.INI

Aprite la cartella **Documenti**, scegliete **My Games** e poi **Skyrim**. Lì troverete un file di nome **SkyrimPrefs.ini**, che può essere aperto e modificato con qualunque editor di testo. Fate una copia di sicurezza prima di modificarlo, così in caso di problemi potrete tornare alla versione originale senza dover reinstallare il gioco. Mettendo mano ad alcune delle voci di questo file, riuscirete a migliorare non poco l'impatto visivo e le prestazioni del gioco.

Si può cominciare aggiungendo alcune ombre che è impossibile attivare dalle opzioni. Individuate queste voci e modificatele come segue:

bTreesReceiveShadows=1
bDrawLandShadows=1

Questo aggiungerà una serie di ombre secondarie negli esterni, e permetterà a edifici e personaggi di proiettare le proprie ombre anche sugli alberi. Vedrete immediatamente la differenza, anche se dovrete pagarla in termini di frame al secondo (questo dipende dalla potenza del vostro PC; l'idea migliore è sperimentare ed, eventualmente, tornare indietro).

Cerchiamo ora di migliorare la resa dell'acqua. Individuate queste voci e modificatele come di seguito:

iWaterReflectHeight=1024
iWaterReflectWidth=1024
iWaterMultiSamples=4

Infine, miglioriamo la resa dell'erba modificando come indicato la seguente voce:

b30GrassVS=1

Se nel gioco notate che il puntatore del mouse è lento e risponde con ritardo, potete provare a risolvere il problema disabilitando la sua accelerazione hardware. Cercate la seguente voce e modificatela così:

bMouseAcceleration=0

CHIEDIAMO AIUTO ALLA CONSOLE

Lanciate normalmente *Skyrim* e, quando sarà partito, premete il tasto ****. Vedrete apparire la cosiddetta "console", nella quale inserire vari codici per modificare il gioco e anche per "imbrogliare" (ma qui non vi consiglieremo alcun cheat, anche perché usarli ha la spiacevole conseguenza di disattivare gli achievement di Steam).

Un primo elemento che vi suggeriamo di modificare tramite la console è la durata del giorno, che di default è troppo breve e vi costringerà a interpretare il vostro personaggio in maniera poco realistica (per esempio, vi sarà quasi impossibile svolgere una qualunque missione nell'arco di una giornata). Nel gioco base, a ogni minuto di tempo reale ne corrispondono 20 sul mondo di Tamriel. Per dimezzare questo valore, quindi raddoppiare la durata del giorno e della notte, aprite la console e scrivete:

set timescale to 10

Poi chiudete la console e riprendete a giocare. Attenzione: se caricate un salvataggio effettuato prima di aver effettuato la modifica, dovrete ripetere l'operazione. Naturalmete, potete sperimentare con questo valore come più vi aggrada; potete anche far scorrere il tempo di gioco come il tempo reale, scrivendo:

set timescale to 1

Se, dopo aver modificato questo valore, non vi ricordate più cosa avete fatto, potete controllare semplicemente aprendo la console e scrivendo:

show timescale

Sempre tramite la console, è possibile ampliare il "Field Of View", ossia la distanza a cui il nostro personaggio è in grado di vedere. Attenzione, perché questa variabile può influenzare pesantemente le prestazioni. Il FOV di base è 70; per aumentarlo, aprite la console e scrivete per esempio:

fov 85

Chiudete e sperimentate il risultato. Anche in questo caso, potete cambiare in base ai vostri gusti. Il gioco non sempre ricorda questo cambiamento tra una sessione e l'altra, dunque dovrete re-inserire questo valore ogni volta. È teoricamente possibile rendere questo cambiamento definitivo agendo sul file Skyrim.ini, ma noi vi consigliamo di non mettere mano a questo file, perché può rendere il gioco instabile e disattivare gli achievement. Sicuramente un Mod, nelle prossime settimane, affronterà più in dettaglio il problema.





I PRIMI MOD

Nel momento in cui scriviamo, la comunità di *Skyrim* sta emettendo i primi vagiti, quindi i Mod prodotti finora sono piccoli e rudimentali, anche perché l'editor vero e proprio, come abbiamo detto, deve ancora essere pubblicato. Eppure, c'è già qualcosa degno di nota, anche se si tratta in ultima istanza di semplici pacchetti di nuove texture; tutti questi file possono essere scaricati, completi di istruzioni per l'installazione, dal sito **www.skyrimnexus.com**, che vi consigliamo di tenere costantemente sotto controllo per nuove versioni e aggiornamenti.

No more blocky faces
Alcuni volti di personaggi, in *Skyrim*, sono viziati da un aspetto cubettoso, soprattutto sul naso e sulle giunture delle mandibole. Questo Mod migliora la situazione ed è consigliabile soprattutto per chi gioca in prima persona.

Detailed faces
Un altro Mod dedicato ai volti dei personaggi: questo si concentra essenzialmente sulle dimensioni delle texture.

Detailed bodies
Come sopra, ma concentrato sui corpi anziché sui volti.

Vurts Skyrim flora overhaul
Questo Mod migliora le texture di alberi e piante, dando la possibilità di scegliere tra varie opzioni di colorazione.

Enhanced night Skyrim
Nuove texture per il cielo notturno, realizzate a partire da vere fotografie.

Lockpick Pro
Un Mod che può sembrare un cheat, ma lo segnaliamo comunque. Attivandolo, quando tenteremo di scassinare una serratura ci verrà indicata la posizione in cui cercare di piazzare il grimaldello. In più, una scritta ci informerà sullo stato di "salute" del medesimo.

Glowing Ore Veins
Avete difficoltà a individuare le vene metallifere all'interno delle grotte? Questo Mod le renderà più luccicanti e, dunque, più visibili.

DESIDERATA

E se ci chiedessero: "Quali sono i Mod che più vorreste per il vostro peregrinare in *Skyrim*?" Ecco una nostra piccola lista dei desideri, che siamo certi verrà senza dubbio esaudita nelle prossime settimane (se ciò non sarà già accaduto quando leggerete queste righe):

Interfaccia Oblivion-Style
Il primo intervento serio da fare è senza dubbio sull'interfaccia. Noi gradiremmo un ritorno a quella di *Oblivion*, naturalmente come risulta in seguito alle modifiche più diffuse: intuitiva, bella da vedere e incorniciata da motivi che rimandano subito al fantasy medievaleggiante.

Mangiare e dormire
Per i fan del realismo, un'aggiunta immancabile: la necessità di far mangiare e dormire il nostro avatar, pena la comparsa di penalità. Un'assenza dal gioco base inspiegabile, anche tenendo conto della cura riposta nella creazione dei cibi.

Draghi più cattivi!
Nel gioco base, i draghi, a differenza di molte altre creature, hanno una potenza calibrata sul livello del nostro personaggio. La scelta è comprensibile, dato che devono essere sconfitti per motivi di trama, ma crea situazioni paradossali: spesso, troll e giganti rappresentano un pericolo ben maggiore che non i colossali lucertoloni. Un Mod potrebbe sistemare la faccenda.

Parata con due armi
Perché un guerriero che impugna due armi (o una magia e un'arma) dovrebbe essere incapace di parare? Urge un rimedio a questa inconsistenza!

GENERE: AZIONE

BATMAN ARKHAM CITY

È tornato il pipistrello, con un lugubre mantello, che lo rende ancor più bello!

■ Gli avversari che stanno per colpire sono sempre ben evidenziati.

A volte, i giochi colpiscono come predatori nell'ombra. Nel 2009, *Batman: Arkham Asylum*, seconda fatica di uno studio di produzione britannico noto solo per aver prodotto un apprezzabile sparatutto in prima persona per PlayStation 2 e Xbox, lasciava tutti di stucco proponendo la migliore trasposizione videoludica di un personaggio dei fumetti.

Era un tuffo nelle cupe vesti del più grande detective del mondo, quel Bruce Wayne/Batman tutto gadget e ossessivo desiderio di giustizia, riportato negli ultimi anni ai massimi vertici di popolarità grazie anche alle fatiche cinematografiche di Christopher Nolan. Una scorribanda piena di combattimenti vinti, nonostante la costante superiorità numerica degli avversari, a colpi di combo e precise mosse di arti marziali, alternati a sezioni stealth in cui i nemici venivano eliminati più discretamente, agendo nell'oscurità ed evitando di dare l'allarme. Un mirabile prodigio di giocabilità che ottenne i plausi di critica e pubblico, capace di difendersi egregiamente anche nel comparto tecnico, arricchito nella versione PC da una simulazione fisica all'avanguardia.

Era una scomoda eredità per uno studio posto davanti all'ardua impresa di superarsi. Un po' come quella acquisita da un miliardario orfano che, di fronte all'omicidio dei genitori da parte di alcuni malavitosi, aveva davanti a sé due scelte: spendere la propria vita in una fortezza blindata o sconfiggere la paura del buio, diventandone il Re.

ADAM WEST

Il sentiero scelto dai ragazzi di Rocksteady per cercare di produrre un seguito degno dell'originale passa attraverso la quantità. È trascorso un anno da quando Batman, attirato nell'istituto psichiatrico per criminali "speciali" Arkham Asylum da una trappola ordita da Joker, è riuscito a sventare i piani del suo arcinemico, riconsegnandolo alla giustizia. Un successo cavalcato dal direttore della prigione Quincy Sharp per ottenere, nel medesimo periodo di tempo, la carica

> "L'ambientazione è molto più vasta rispetto al primo episodio"

di sindaco di Gotham e dare vita a un ambizioso progetto di confinamento della criminalità: la trasformazione, tramite alte e invalicabili mura, del vecchio quartiere Arkham City in un ghetto per tutti i malavitosi, controllato solo da una brutale forza di polizia privata chiamata Tyger, i cui interventi si limitano a interrompere i tentativi di evasione, lasciando ai clan la libertà di scontrarsi per il controllo del territorio.

Una vera bomba a orologeria agli occhi di Bruce Wayne, che all'inizio di *Batman: Arkham City* organizza una conferenza stampa estremamente critica nei confronti della nuova struttura, venendo prontamente arrestato dagli agenti della Tyger, per essere trascinato in un faccia a faccia con il dottor Hugo Strange, direttore della città-prigione e uno dei pochi esseri umani a conoscere la doppia identità del miliardario. L'infido psichiatra rivela al protagonista l'intenzione di applicare, in poche ore, un misterioso "Protocollo 10", quindi lo scaraventa, ancora in giacca e cravatta, proprio ai piedi di Pinguino e dei suoi scagnozzi. L'azione vera e propria inizia qui, nel momento in cui Wayne riesce a sfuggire alle grinfie del malvagio Oswald Cobblepot, contattando via radio il fido maggiordomo Alfred per il tempo necessario a farsi inviare, tramite pacco aereo, costume e gadget tecnologici.

Una volta indossate le vesti del Cavaliere Oscuro, il giocatore si trova davanti a una piccola città liberamente percorribile, decisamente più vasta rispetto all'ambientazione del primo episodio e riccamente farcita di opportunità per menare le mani e impegnarsi in una dozzina di missioni secondarie, proposte all'Uomo Pipistrello dalla continua intercettazione di tutte le comunicazioni radio nelle vicinanze o, più semplicemente, dall'ascolto dei dialoghi tra carnefici e vittime. Di conseguenza, ci si ritrova molto spesso a scegliere tra la campagna principale, che vede inizialmente Batman investigare su una misteriosa malattia che starebbe uccidendo Joker, e missioni quali salvare dei prigionieri politici incarcerati solo per essersi opposti alle mire del sindaco. A fare da contorno al tutto, ci sono le immancabili sfide dell'Enigmista, che ha nascosto i propri trofei in tutti gli angoli meno visibili della città, ideando anche un numero piuttosto elevato di piccoli puzzle.

MICHAEL KEATON

Gli sforzi migliorativi di Rocksteady non

IN ITALIANO

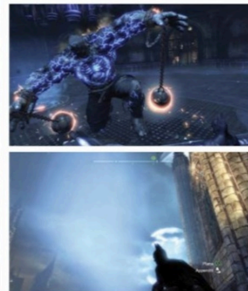
Batman: Arkham City è completamente tradotto in italiano nei menu e nei dialoghi, che godono di un buon doppiaggio, sebbene composto da un numero di attori più ridotto rispetto alla versione inglese. Chi vuole apprezzare quest'ultima, non deve fare altro che raggiungere la cartella **Documenti\WB Games\Batman Arkham City\BMgame\Config** e modificare il file di testo **UserEngine.ini** inserendo la voce **Language=INT**

ACHIEVEMENT

Il gioco si appoggia alla rete Games for Windows LIVE, quindi integra 50 obiettivi (achievement), per un totale di 1.000 punti. A questi vanno aggiunti i 6 trofei collezionabili completando appieno la mini campagna dedicata a Catwoman, che porta con sé ulteriori 150 punti. Il personaggio di Robin, acquistabile separatamente sul Marketplace di Microsoft a 6,75 euro, offre altri 2 achievement, equivalenti a 100 punti.

PTEROPUS GIGANTEUS

Durante i combattimenti in mischia, Batman fa largo uso di quattro mosse principali: il contrattacco ferma i fendenti degli avversari che, nel momento di colpire, vengono contrassegnati da un'icona ben visibile sulla testa. Il colpo viene solitamente bloccato con una mossa da judoka, che consente al Cavaliere Oscuro di sfruttare la forza e la posizione del nemico per farlo cadere o per colpirne il lato scoperto, ma a volte Wayne usa tecniche meno classiche, quali torcere il polso di due avversari contemporaneamente o intercettare un oggetto contundente rispendendolo al mittente. Eliminata la minaccia immediata, Batman può scatenarsi in devastanti serie di pugni e calci volanti, tipicamente utili a far cadere le armi di mano ai nemici e capaci di metterli KO in pochi istanti. Le combo integrano dei potenti colpi critici, se ben sincronizzate con le parate, ma non devono essere sfruttate continuamente, perché lasciano il nostro eroe alla mercé degli attacchi ai fianchi e alle spalle. I salti laterali si configurano, invece, in rapide capriole o in funamboliche piroette sulle teste degli avversari, spesso utilizzate come perni. Così, Bruce può spostarsi rapidamente dalla traiettoria dei proiettili, schivare le armi dei mini boss e aggirare i nemici armati di coltelli, i cui affondi vengono evitati anche arretrando tenendo premuto il tasto contrattacco. Lo stordimento, invece, vede Batman sfruttare il mantello per confondere le idee ai nemici, che, disorientati per alcuni secondi, vengono trasformati in veri e propri sacchi da boxe. Come gli altri colpi, questo è potenziabile guadagnando punti esperienza, fino a richiamare uno stormo di pipistrelli nel momento in cui è necessario spiazzare un nemico particolarmente coriaceo e corrazzato.



CORYNORHINUS TOWNSENDII

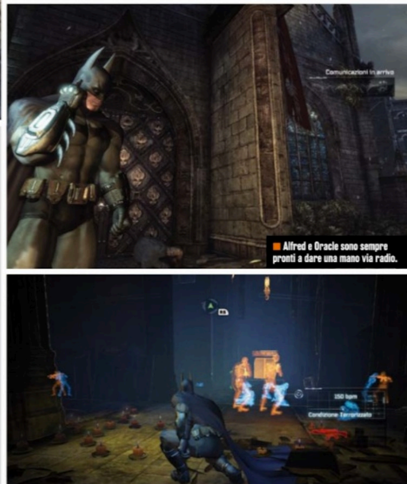
Nelle fasi stealth, Batman fa grande uso del rampino per posizionarsi solitamente sopra il nemico, attivando la visione Detective in modo da tenere sotto controllo la posizione degli avversari nascosti dalle pareti. Quando uno di questi si allontana dal gruppo, l'Uomo Pipistrello plana silenziosamente alle sue spalle, soffocandolo quel tanto che basta a fargli perdere i sensi senza emettere rumori. Le sentinelle in coppia possono essere tramortite avvicinandosi di soppiatto alle loro spalle e facendo scontrare le loro teste con un colpo deciso, mentre finestre di vetro e ringhiere dei balconi e dei terrazzi si prestano ad assalti repentini in cui la vittima viene tramortita con una robusta morsa delle gambe o delle mani. In alcuni casi, il battito cardiaco dei nemici è tenuto sotto controllo via radio, mettendo in allarme i compagni anche se la sottomissione è avvenuta nel più completo silenzio, di conseguenza è necessario spostarsi rapidamente dal luogo del misfatto, nascondendosi dietro un angolo o aspettando dall'alto che i soccorritori si trasformino in ulteriori prede. Il nostro attacco preferito vede Batman lasciarsi penzolare dal soffitto come un vero pipistrello, allungando il cavo del Bat-rampino quel tanto che serve per permettergli di afferrare il nemico e trascinarlo, inerme, verso l'alto. Se individuato, Batman è in grado di sfruttare una granata fumogena per risalire verso i tetti e far perdere nuovamente le sue tracce, operazione che, anche in assenza di fumo, richiede almeno un paio di spostamenti nelle ombre del cielo e giustifica l'estrema precisione di tiro dimostrata da quasi tutti i detenuti di Arkham City.



ANALISI TECNICA — **LEGENDA:** □ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Nella modalità DirectX 9, *Batman: Arkham City* risulta godibile anche su hardware non recentissimo, se si ha l'accortezza di non attivare gli effetti PhysX sulle GeForce più lente. I valori DirectX 11 sono decisamente diversi e prevedono l'utilizzo delle migliori schede dell'ultima generazione, soprattutto se si abbina il filtro AntiAliasing al sistema di illuminazione HBAO. Al momento in cui andiamo in stampa, il rendering DX11 crea non pochi grattacapi, che verranno risolti tramite patch.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200



■ Alfred e Oracle sono sempre pronti a dare una mano via radio.

■ La modalità Detective è così pratica, che in molti la manterranno attiva tutto il tempo.

ATTIVAZIONE VIA INTERNET

Batman: Arkham City, in quanto prodotto Games For Windows LIVE richiede, per la sua attivazione, una connessione a Internet in fase di installazione. In nessun altro momento successivo sarà necessario essere collegati alla Rete per poter giocare o salvare i propri progressi, anche se questo significa rinunciare all'applicazione automatica di patch proposte dalla rete Microsoft o da Steam, nel caso l'acquisto sia avvenuto tramite la piattaforma di Valve.

FREE ROAMING

Arkham City non ha le dimensioni della Liberty City di *GTA IV* o delle ambientazioni di altri titoli free roaming, tanto che può essere percorsa in tutta la sua interezza in pochi minuti di planate e rampini ben piazzati, ma nasconde, all'interno di alcuni suoi palazzi, livelli particolarmente ampi, e cela nelle proprie viscere una controparte sotterranea chiamata Wonder City. Di conseguenza, assicura molte ore di esplorazione. Il modo in cui le missioni vengono proposte al giocatore, però, rende il vagare fine a se stesso piuttosto improbabile, tanto che in molti si sentiranno piuttosto guidati nei movimenti.

Le trappole del Joker sono sempre piuttosto appariscenti.

L'angolazione delle planate può essere regolata in modo da acquisire velocità.

Ogni personaggio del gioco è accompagnato da numerosi dati biografici.

si sono concentrati solo sull'aumento delle missioni e delle aree esplorabili, ma hanno interessato anche il sistema di combattimento. La meccanica è quella, apprezzata e varia, del primo episodio, e vede Batman affrontare le orde di malavitosi con un perfetto mix di arti marziali, piombando spesso nella mischia con un calcione utile a stendere subito un nemico o con un atterraggio bomba capace di stordire più avversari. In altri frangenti, soprattutto quando i nemici sono armati di fucili automatici, l'approccio è diametralmente opposto e presuppone un paziente studio della situazione, seguito da una serie di agguati silenziosi, volti a non attirare l'attenzione.

Si passa, quindi, da lunghe sessioni di calci, pugni e piroette, utili a tenere a bada i nemici nelle mischie, a fasi di appostamento sulle balaustre e sulle immancabili gargolle che adornano gli edifici e i saloni di tutta Gotham.
A essere aumentato, rispetto al primo episodio, è il numero delle animazioni dedicate ai contrattacchi e alle combo, che vedono ora il Cavaliere Oscuro reagire in modo molto più vario alle aggressioni, trasformando i calci nemici in prese utili a far roteare il malcapitato di turno, impiegandolo come un oggetto contundente contro i suoi stessi compagni, o intercettando una mazza da baseball giusto in tempo per strapparla di mano all'aggressore, conficcandogli il manico nello stomaco o sfruttandone l'energia cinetica per

"Fa sentire il giocatore un vero supereroe"

frantumare il legno sul cranio di un assalitore vilmente impegnato in un attacco alle spalle.

Nel corso dell'ultimo anno, Bruce Wayne ha poi appreso la tecnica per parare più colpi contemporaneamente, torcendo arti e dita di chi lo assale da più lati, ha sviluppato la capacità di stendere due nemici alle spalle tramite una poderosa collisione di scatole craniche e si è attrezzato con un'inedita granata fumogena, utile a guadagnare istanti preziosi davanti ai nemici messi in guardia e armati, nelle sezioni stealth. Durante queste ultime, è indispensabile la modalità Detective, un filtro digitale delle immagini che evidenzia la posizione e lo stato di allerta degli avversari, indicando con il colore rosso quelli muniti di armi da fuoco. L'elaborata tecnologia di realtà aumentata, capace di far sembrare quelle per iPhone dei giocattoli primitivi, ha anche altri pregi. Per esempio, consente, tramite delle mirate scansioni, di rilevare la traiettoria di un proiettile, rendendo possibile scovare la posizione di un cecchino, oppure evidenzia le gocce di sangue di un fuggitivo ferito e traccia posizione e percorsi di alimentazione delle apparecchiature utili al proseguimento delle missioni.

VAL KILMER

La modalità Detective non è l'unico sfizio tecnologico di un miliardario proprietario di un'azienda hi-tech. La cintura di Batman elenca, sin dall'inizio del gioco, quasi tutti i gadget conquistati durante il precedente *Asylum*, quindi si parte subito con Batarang, gel esplosivo posizionabile sulle pareti più fragili, decodificatore di segnali digitali criptati, Bat-rampino (utile ad arrampicarsi istantaneamente sugli edifici più alti) e Bat-artiglio (per trascinare verso di sé alcuni oggetti). Tra i nuovi arrivati ci sono: la già citata granata fumogena, una carica elettrica remota sfruttabile tanto per attivare dei macchinari dormienti quanto per paralizzare i nemici, nonché un disturbatore di armi molto pratico quando si intende indurre gli avversari a fare cilecca nel momento più utile.

Sconfiggendo Mr. Freeze si viene persino in possesso di una granata congelante, perfetta per ibernare un nemico se il campo di battaglia si fa troppo affollato; inoltre, i punti esperienza raccolti durante le missioni permettono di "upgradare" l'arsenale con Batarang sonici, adatti a distrarre i cattivi, o Bat-artigli capaci di strappare i fucili dalle braccia dei cecchini.
Un arsenale che il gioco spinge a impiegare senza indugi, suggerendo le combinazioni più letali o alternative con chiari messaggi sullo schermo, nel tentativo di variare il più possibile i combattimenti. Ci si ritrova, quindi, a prendere di mira dei generatori con la carica elettrica, in modo da scaricare migliaia di volt sui malcapitati posti nelle vicinanze, o a colpire gli assalitori alle spalle con un colpo arcuato di Batarang, inducendo i possessori di armi da fuoco a concentrare il piombo nella direzione sbagliata.

A godere degli upgrade non sono solo i gadget, ma anche la tuta del protagonista, rinforzabile con corazze anti-urto o anti-proiettile, mentre Wayne migliora le proprie tecniche di combattimento con il procedere dell'avventura, disorientando gli assalitori con delle "sventolate" dell'ampio mantello, richiamando uno stormo di pipistrelli durante le combo più impegnative o controbattendo ai fendenti di coltelli e machete con delle letali raffiche di colpi al corpo, capaci di indebolire anche i nemici corrazzati.

GEORGE CLOONEY

I potenziamenti dell'arsenale e delle tecniche di combattimento contribuiscono a mantenere vivo l'interesse per una campagna, quella principale, che vede tutti i più famosi nemici dell'Uomo Pipistrello tentare di prendere il completo controllo di Arkham City, lottando spesso tra loro quanto contro il protagonista.

Si parte con Due Facce, intento a processare Catwoman seguendo le inappellabili sentenze di un lancio di moneta, si passa a Pinguino, il cui piano contempla il furto delle tecnologie di congelamento sviluppate da Mr. Freeze, si giunge a Joker, il cui sangue avvelenato costringe Batman a una corsa contro il tempo e persino a inseguire Ra's al Ghul nei sotterranei della città, alla ricerca di

DLC

Acquistando a 6,75 euro su Games for Windows Marketplace il pacchetto aggiuntivo dedicato a Robin, è possibile vestire i panni di Tim Drake, l'acrobatica spalla di Batman che negli ultimi anni ha conquistato il ruolo di supereroe a sé stante. Contrariamente a Catwoman, Tim non gode di una mini-campagna, ma solo di alcune sfide dedicate nella Vendetta dell'Enigmista. A fare da corredo al personaggio giocabile ci sono due skin dedicate alla versione dei cartoni animati e a Red Robin, un alter ego reso noto dai fumetti. I DLC dovrebbero includere, in futuro, anche il personaggio di Nightwing, ma nel momento in cui scriviamo non hanno ancora raggiunto Steam.

FELIS SILVESTRIS

Arkham City include anche tre brevi sessioni di gioco dedicate a Selina Kyle, meglio nota come Catwoman. L'intrigante Donna Gatto si muove e combatte in modo diverso da Batman, sfruttando la frusta per agganciarsi alle sporgenze e scalando le pareti a quattro zampe, esattamente come un felino. Le combo di Catwoman sono meno potenti di quelle del Cavaliere Oscuro, ma possono essere effettuate a un ritmo più elevato e permettono rapide transizioni dalle fasi di parata a quelle d'attacco. Dopo aver tentato inutilmente di sottrarre del denaro dalla cassaforte privata di Due Facce, Selina concentra la propria attenzione sul deposito del dottor Strange cercando in Poison Ivy un'alleata. Quest'ultima, inizialmente, reagisce alla visita inattesa mettendo a dura prova le sette vite della sinuosa ladra, in un combattimento verticale a base di tossine vegetali. Il lato positivo del carattere di Catwoman risulterà provvidenziale per Batman nel prosieguo dell'avventura, ma non volendo rovinarvi la sorpresa, vi invitiamo a gustare appieno le missioni della Donna Gatto, apprezzabili anche per il modo in cui quest'ultima si muove avvolta in una tuta aderentissima.

WAYNE TECH

Bruce Wayne non è certo tipo da console. I suoi gadget utilizzano solo i migliori componenti, e funzionalità come la modalità Detective si appoggiano certamente alle migliori CPU e GPU in commercio. Tanta propensione tecnologica si riflette nel motore grafico di *Arkham City*, una versione aggiornata e migliorata del noto Unreal Engine in cui trovano posto le migliori tecniche d'illuminazione concesse dalle DirectX 11. Nei sistemi muniti di GeForce della serie 400 e 500 e di Radeon 5000 e 6000 è possibile attivare l'Horizon Based Ambient Occlusion, un'evoluzione del SSAO (visto per la prima volta in *Crysis*) che tiene conto delle ombre prodotte dagli oggetti più vicini tra loro, simulando gli effetti di ray casting all'interno dei pixel shader. Il motore, poi, può applicare la tesselation su molti degli oggetti di gioco, arricchendo di dettagli soprattutto i palazzi e le gargolle. A fare da corredo al comparto grafico c'è la completa implementazione degli effetti PhysX in presenza di una scheda NVIDIA, che si riflette in una grande quantità di stendardi mossi dal passaggio del Cavaliere Oscuro, in un mantello che segue realisticamente le mosse di Batman come le folate di vento e in una miriade di schegge di vetro e ghiaccio nel momento in cui i combattimenti vedono coinvolte le armi di Mr. Freeze. Purtroppo, tutte queste leccornie tecniche sono afflitte da un framerate decisamente boccheggiante, anche in presenza di configurazioni potenti. Il problema risiede in un bug che produce delle situazioni di stallo nel rendering DX 11, indipendentemente dalla bontà del silicio sottostante. Rocksteady assicura di essere al lavoro su una patch, probabilmente già pubblicata e applicata automaticamente via Steam mentre leggerete queste pagine, ma rimane l'amaro in bocca per l'ennesimo lancio di un gioco PC afflitto da evidenti problemi di codice. Una volta scelta la modalità DirectX 9, *Arkham City* si comporta come il predecessore, rimanendo superiore alle console solo grazie a una maggiore definizione e a un framerate prossimo ai 60 FPS anche in Full HD con AA 8x attivato, su schede come le GeForce GTX 460 o i Radeon 5700. Gli effetti fisici possono essere impostati su due livelli di realismo, che vedono quello più elevato richiedere almeno una GeForce 560 per risultare sempre fluidi.

QUESTIONE DI SEGNALE

A indicare a Batman la posizione dei nemici più pericolosi è, solitamente, la direzione di un segnale radio o il rilevamento di una fonte di energia degna di nota. In sostanza, il più delle volte il giocatore giunge a destinazione seguendo la distanza e la direzione rilevate da Alfred tramite i satelliti. Uno stratagemma particolarmente utile durante la caccia a Zasz, che si nasconde dietro una lunga catena di nodi telefonici.

MOUSE E TASTIERA

A rendere l'avventura di Batman più godibile su PC che su console non è soltanto un più raffinato comparto tecnico, quanto la possibilità di gestire il supereroe tramite mouse. Grazie a quest'ultimo, la telecamera è in grado di spaziare in ogni direzione, rendendo più facile tenere sotto controllo le azioni dei nemici. Tale vantaggio è particolarmente utile nelle fasi stealth, giacché permette di osservare la direzione degli avversari armati mentre si è impegnati a stendere le sentinelle. Il gioco, comunque, supporta appieno il controller di Xbox 360 per Windows e adatta i suggerimenti su schermo alla periferica scelta.


Durante le missioni secondarie, daremo vita ad alleanze inattese.



Solo i fan del fumetto riconosceranno tutti i personaggi meno noti.

TANTI TROFEI
Le prodezze sul campo di battaglia vengono premiate da un elevato numero di trofei, comprendenti i bozzetti originali dei personaggi e la visualizzazione tridimensionale dettagliata di tutti i protagonisti. Una manna per i fan del fumetto e una buona occasione per dare vita a desktop in cui Catwoman assume pose particolarmente plastiche.

un componente utile a produrre un antidoto. A fare da contorno, troviamo un esercito di personaggi minori come Zsaz, che tormenta il Cavaliere Oscuro con gli squilli di tutti i telefoni della città, spingendolo a un'estenuante caccia alla sorgente della telefonata, e Bane, con cui Batman stringe una debole alleanza nel tentativo di eliminare gli ultimi depositi esistenti del pericoloso steroide Venom.

La trama è interessante, arricchita anche da qualche colpo di scena posto al servizio di una giocabilità che, nonostante l'estensione di *Batman: Arkham City*, raramente diventa ripetitiva, grazie all'intelligente posizionamento di boss e mini boss. Contrariamente al capitolo precedente, che aveva proprio in queste sezioni il proprio punto debole, i colossi di Arkham City non richiedono solo un preciso tempismo nelle schivate, ma devono essere affrontati con astuzia, sfruttando le piroette di Wayne per piazzare del gel esplosivo sulle sorgenti energetiche rigeneranti l'altrimenti inarrestabile Solomon Grundy, congelando Clayface per il tempo necessario a infilzarlo con una sciabola o sfruttando le martellate di un colossale energumeno per eliminare le truppe sguinzagliate da Harley Quinn.

Nulla che possa far gridare al miracolo quanto a originalità, ma certo un passo avanti rispetto agli scontri del primo episodio, tra cui primeggiava

> **"In molti sceglieranno il livello di difficoltà più elevato"**

per mancanza d'ispirazione il quasi bidimensionale combattimento con Poison Ivy. Caratteristica comune di queste sezioni è la relativa semplicità, che acuisce la sensazione di ritrovarsi in un ambiente non sempre all'altezza delle straordinarie capacità del Crociato Incappucciato. Certo, nelle scene d'intermezzo i "supercattivi" sorprendono Batman con tranelli d'inaudita ferocia, ma l'abilità con cui il nostro eroe fa perdere le proprie tracce in pochi istanti, e para senza indugio i colpi provenienti da una miriade di direzioni diverse, spingerà molti a scegliere il livello di difficoltà più elevato, in modo da diventare ancora più abili e brillare nelle classifiche online.

PUNTO DI DOMANDA

Ad affiancare la campagna è la Vendetta dell'Enigmista: una serie di livelli in cui le nostre capacità di combattimento vengono messe alla prova in sfide basate sul tempo o sulla concatenazione di lunghe combo. Ci si ritrova, quindi, ad affrontare orde di nemici sempre più numerose o a ripulire delle stanze piene di criminali armati, prestando attenzione a non far scattare l'allarme. I tempi e i punteggi migliori possono essere condivisi sulla Grande Rete, confrontandoli con quelli degli amici e inserendoli all'interno di una classifica mondiale. Esiste anche la possibilità di creare delle sfide personalizzate caratterizzate da modificatori, che producono a caso il malfunzionamento dei gadget, rendono a turno invulnerabile uno dei nemici o potenziano i colpi di Batman. Tutti stratagemmi volti ad allungare la longevità del gioco, affrontabili sia con Batman, sia con Catwoman e arricchibili del personaggio di Robin tramite l'acquisto dell'apposito DLC.





CHRISTIAN BALE

Così come un giustiziere mascherato intento a ostacolare i malvagi senza attendere giudice e giuria non può essere un personaggio completamente positivo, così *Arkham City* non è un gioco privo di difetti. Questi vanno ricercati nel comparto tecnico, atteso dai possessori di schede DirectX 11 come l'evoluzione finale del motore Unreal 3 prima dell'arrivo di una nuova generazione di console e afflitto da una serie di problemi che minano la fluidità proprio sulle configurazioni più potenti, una volta attivati gli effetti visivi più complessi.

Se a tale limite si potrà porre rimedio con una patch, sarà invece difficile compensare all'assenza di un comparto multiplayer. L'unico modo di coinvolgere i propri amici, infatti, è rappresentato dalla possibilità di confrontare i punteggi ottenuti nella Vendetta dell'Enigmista sul network Games for Windows LIVE. Certo, la longevità del gioco non mostra il fianco a critiche, superando abbondantemente le 30 ore nel momento in cui si punta a completare il 100% delle missioni secondarie e a risolvere tutti gli enigmi di Riddler, ma vista la presenza giocabile di Catwoman, una manciata di livelli affrontabili in coppia avrebbe rappresentato la ciliegina sulla torta.

È difficile, però, fare le pulci a un titolo che trasuda giocabilità e qualità con la facilità con cui un pipistrello emette ultrasuoni. *Arkham City* riesce, come nessun altro, a far sentire il giocatore un vero supereroe, libero di scegliere tra attacchi spavaldi e una tattica silenziosa che sottende anni di perfezionamento e disciplina. Ammalia con le curve capricciose della Donna Gatto, ma anche con quelle più temibili di Harley Quinn, e invoglia a esplorare tutti gli anfratti di una città devastata, in cui ogni angolo può nascondere una nuova opportunità per mettere in mostra le capacità di un miliardario impavido, geniale ed evidentemente tormentato almeno quanto i suoi folli avversari. I fan del fumetto apprezzeranno la fedeltà di trama, ambienti e personaggi alle decennali storie narrate nelle tavole disegnate; tutti gli altri, più semplicemente, ameranno *Batman: Arkham City* per quello che è: uno dei migliori giochi d'azione di questa generazione.

Quedex




La conquista di un nuovo gadget è sempre accompagnata da una spiegazione sul suo utilizzo.



Le tecniche di combattimento di Catwoman includono mosse poco ortodosse.

IN 50 PAROLE

COS'È...
È Batman!

È COME...
Batman: Arkham Asylum, ma con tanto spazio in più

È PER...
I fan del Cavaliere Oscuro e dei bei giochi d'azione.

info ■ Casa **Warner Bros. Interactive** ■ Sviluppatore **Rocksteady** ■ Distributore **Warner Bros. Interactive** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet http://community.batmanarkhamcity.com

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB DX 10, 17 GB HD, Internet**
- Sis Con **CPU dual core 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 1,5 GB DX 11**
- Multiplayer **No**

■ Ritmo perfetto
■ Grafica notevole
■ Single player longevo

■ Qualche bug di troppo per le DX 11
■ Multiplayer quasi assente
■ I.A. perfezionabile

Batman: Arkham City **è un seguito che riesce a superare il già ottimo predecessore e ad ammaliare con una giocabilità blindata come l'armatura di Batman. Solo un folle come Joker potrebbe farselo scappare.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	TRAMA
9	9	9	8	9	8

9



GENERE: AZIONE

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Un barista, due Assassini, un solo destino.

■ Ubisoft ora usa per i volti una tecnologia simile a quella di *L.A. Noire*, anche se le fisionomie dei personaggi sono cambiate molto.

IN ITALIANO
Assassin's Creed Revelations è completamente tradotto e doppiato nella nostra lingua e, come tradizione della serie, molto bene. La voce di Ezio "maturo" è ora di Diego Baldoin (quando il personaggio era più giovane, era interpretato da Renato Novara). Paolo De Santis torna come Altaïr da giovane, mentre la voce dell'Assassino arabo, nelle sequenze in cui appare più anziano, è di Antonio Paiola. Infine, Alessandro Rigotti riprende il suo ruolo di Desmond Miles. *Revelations* è acquistabile anche su servizi di download digitale come Steam (**http://store.steampowered.com**), GamersGate (**www.gamersgate.com**) e, naturalmente, su UbiShop (**http://shop.ubi.com**).

ACHIEVEMENT
Assassin's Creed Revelations prevede 4 ricompense UPlay per un totale di 100 punti. Questi potranno essere spesi per sbloccare contenuti extra non solo per *Revelations*, ma anche per i titoli precedenti della serie. Ci sono, inoltre, altri 38 obiettivi interni al gioco.

QUELLA che state per leggere sarà una recensione assai curiosa. Chi ha l'abitudine di correre con l'occhio alla fine, troverà un voto vicino alle aspettative che questo gioco ha sollevato durante il periodo in cui l'abbiamo atteso. D'altro canto, in queste pagine scoprirete più accenni ai suoi limiti e problemi, che ai fantastici contenuti.

Tale curioso stato di cose è dovuto al fatto che *Assassin's Creed Revelations* ha i suoi due punti di forza nei tradizionali pilastri della serie (che con questo titolo giunge ormai al quarto gioco su PC, oltre a innumerevoli capitoli secondari per console portatili): la trama e la giocabilità.

Della prima non si può parlare molto, soprattutto quando la storia è come quella di *Revelations*, che, tenendo fede al titolo, inanella una serie di colpi di scena da lasciare a bocca aperta anche i fan più smaliziati. La seconda può essere descritta, ma solo l'esperienza diretta del titolo mostra come i suoi vari elementi siano intessuti insieme a formare un'esperienza fluida, intuitiva e coinvolgente. Detto ciò, anche la giocabilità non sarà priva di qualche critica.

Nel complesso, però, non dimenticate, mentre leggete le prossime pagine, che parliamo di un gioco che per più giorni ci ha tenuti alzati fino alle ore piccole, e non solo per finire la recensione! Le critiche che troverete, dunque, derivano da una serie ormai così matura nei propri aspetti positivi, da spingere quasi inconsciamente i fan a iniziare a pretendere "qualcosa di più" – ed è nella mancanza di questo "di più" che si trova il limite della nuova avventura nei panni degli assassini.

L'OMBRA DEL PASSATO

È bene dire subito che *Revelations* è il quarto capitolo di una serie caratterizzata da una forte continuità narrativa, al punto che ognuno degli episodi è terminato con un "cliffhanger", ossia non una chiusura compiuta degli eventi ma un colpo di scena che ha lasciato il giocatore in ansiosa attesa degli sviluppi futuri. *AC* è una serie che, più di ogni altra, deve essere gustata dall'inizio e in ordine per comprendere tutti i risvolti e l'importanza di alcuni eventi per i suoi ormai amati protagonisti, e il piccolo riassunto al principio di ogni gioco è senza dubbio inadeguato allo scopo.

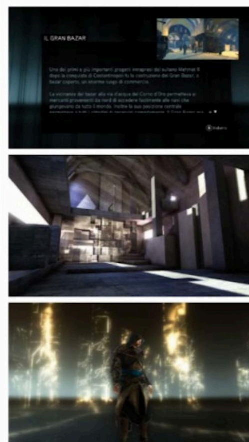
> "La lama uncinata è la migliore tra le nuove armi"

Ci troviamo, in ogni caso, in un mondo dominato fin dalla notte dei tempi dalla lotta segreta tra due organizzazioni: i Templari e gli Assassini. I primi promuovono lo sviluppo attraverso l'ordine, la razionalità e il controllo sociale; i secondi credono più alla forza della libertà individuale e dell'autodeterminazione. Tale lotta si è svolta ininterrottamente nell'arco di tutta la storia conosciuta dall'uomo, e procede nell'epoca contemporanea – in cui la serie di *AC* ha inizio. Il punto di svolta è l'invenzione di un dispositivo chiamato Animus che permette ai soggetti di accedere ai ricordi contenuti nella loro "memoria genetica": in pratica, rivivere le vite dei propri antenati in una sorta di realtà virtuale. Desmond, un apparentemente innocuo barista di New York, viene rapito da una società controllata dai Templari, la Abstergo, e, nei tre primi capitoli, costretto a rivivere i ricordi di due suoi antenati: Altaïr Ibn-La'Ahad, un Assassino vissuto all'epoca della Terza Crociata, ed Ezio Auditore da Firenze, un suo "collega" che operò nell'Italia del Rinascimento e contribuì a liberare la Penisola dall'influenza dei Borgia.

E DESMOND?
Alla fine di *Brotherhood*, la mente di Desmond è intrappolata nell'Animus, la macchina che gli consente di accedere ai ricordi degli antenati in realtà virtuale. Qui il "barista newyorkese" incontra il misterioso "Soggetto 16", che, fin dalla prima puntata, sembra aver preceduto Desmond a ogni passo lasciando sia nel mondo reale, sia in quello virtuale, criptici indizi. Anche il Soggetto 16 "rivela" cose che non anticiperemo, ma, all'atto pratico, il giocatore è ora costretto a ricomporre la mente di Desmond muovendosi in un gioco di piattaforme in prima persona attraverso ambienti surreali ispirati ad artisti visionari come Escher e Magritte. Egli, inoltre, può creare nuove piattaforme nel tentativo di superare passaggi particolarmente difficili. Il recupero delle sue "memorie", in compenso, svela molto del passato di un personaggio che, pur di fatto rappresentandoci, era rimasto finora alquanto enigmatico. Le sequenze non sono molto lunghe, e questo può essere un bene, visto che non sono particolarmente riuscite. Scompaiono, in compenso, gli "enigmi del Soggetto 16" trovati nei giochi precedenti, rompicapi amati da alcuni e odiati da altri.

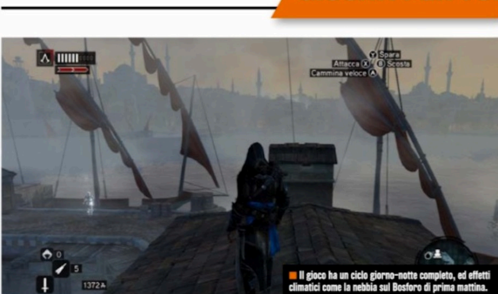


GIOCATI PER VOI



LA LAMA UNCINATA
È probabilmente l'innovazione più bella di *Revelations*: una lama munita di un uncino che ha una varietà di usi impressionante. Ezio può saltare, farla saettare fuori dal polso, e compiere balzi più lunghi sia in orizzontale, sia in alto. In combattimento permette di agganciare i nemici e tirarli verso di noi, o di squartarne collo e viscere con effetti molto dolorosi... Infine, agganciandoci a uno dei numerosi cavi tesi per la città, possiamo scivolare rapidamente da un punto più alto a uno più basso, magari eliminando al volo qualche incauta guardia che si era attestata accanto al punto di arrivo.





■ Il gioco ha un ciclo giorno-notte completo, ed effetti climatici come la nebbia sul Bosforo di prima mattina.



■ Dal "cuore" dell'Animus si possono intravedere le strutture delle città virtuali in cui si svolgono i ricordi di Desmond.

Ciò che rende Altaïr Ibn-La'Ahad ed Ezio particolarmente importanti è il contatto che entrambi ebbero con "i Frutti dell'Eden", reliquie tecnologiche di enorme potere lasciate da una misteriosa civiltà nota solo come "Coloro che Vennero Prima": esseri scomparsi in seguito a una grande catastrofe e che potrebbero avere avuto un ruolo nella creazione della razza umana stessa. *AC*, infatti, è intriso di quegli elementi di "teoria della cospirazione" e di fanta-archeologia tipiche dei fumetti di "Martin Mystère" e dei volumi dello scrittore David Icke. I "viaggi nel passato" nell'Animus sono comunque il cuore del gioco, e per la maggior parte del tempo vestiremo i panni dei nostri antenati in un gioco d'azione in terza persona muovendoci in una serie di antiche città splendidamente ricostruite.

Chi ha terminato il precedente *Brotherhood* sa che Desmond, nel frattempo liberato dagli Assassini, è stato lasciato in una situazione assolutamente catastrofica, con la mente intrappolata all'interno dell'Animus. Intanto "nel passato" un ormai anziano Ezio ha iniziato a indagare sull'eredità di testi e reliquie lasciata dall'antenato Altaïr. Per saperne di più, decide di compiere un ultimo viaggio in Oriente, verso l'ormai abbandonata fortezza di Masyaf da cui Altaïr operò nel XII secolo, e da noi vista nel pieno del suo fulgore nel primo gioco della serie. L'effetto nostalgia è, quindi, solo uno degli elementi che risucchiano il giocatore in *Revelations* fin dai primi minuti.

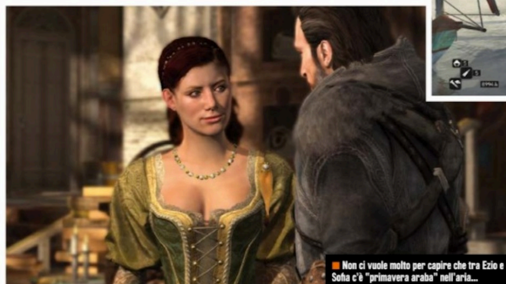
IL CREDO DELL'ASSASSINO

Assassin's Creed Revelations è, nella sua essenza, un titolo in cui guidiamo il protagonista Ezio (ma ci sono anche sezioni con Altaïr, nonché una parte dedicata a Desmond e alla sua odissea virtuale nell'Animus che delineiamo meglio altrove in queste pagine) attraverso la ricostruzione di località storiche come Costantinopoli, il Vicino Oriente e altre, sorprendenti, che non riveliamo. Il punto di vista è in terza persona, e la specialità di Ezio – condivisa da tutti gli Assassini – è il "free running", un'agile tecnica che unisce balzi, arrampicate e sfruttamento di appigli di ogni tipo (talvolta quasi invisibili) per raggiungere luoghi apparentemente inaccessibili e muoversi per le città seguendo sentieri poco battuti. Ezio, malgrado l'età (siamo nel 1512, e nel gioco ha 53 anni), la pratica ancora benissimo. In tali luoghi, con l'esclusione di alcune particolari sequenze, siamo in grado di muoverci e svolgere le nostre missioni in assoluta libertà, e in ciò le città di *AC* possono dirsi "antenate" di quelle di *Grand Theft Auto*.

Naturalmente, il titolo "Assassino" presume una persona esperta in tale attività. Ezio ha accesso a una grande varietà di armi, da quelle più tradizionali (coltelli, spade, pugnali, asce, martelli...) ad altre, sofisticate, sviluppate dal suo Ordine (alcune delle quali, come sa chi ha seguito la serie, sviluppate da Leonardo da Vinci). La "lama celata" innanzi tutto, un lungo pugnale che saetta

IL DRM
Assassin's Creed Revelations richiede una connessione online per l'attivazione solo la prima volta che si gioca. In seguito, sarà possibile giocare quando si vuole senza essere connessi a Internet. In mancanza di un collegamento, però, non si accumuleranno i punti UPlay che si ottengono completando particolari conseguimenti, in quanto la loro riuscita non potrà essere trasmessa al server.

NO ALLO SPREAD, ABBASSO IL DEFAULT
Il denaro è utile non solo per acquistare equipaggiamenti, ma anche per restaurare botteghe e strutture celebri di Costantinopoli, aumentando la rendita cittadina e, di conseguenza, il gettito di denaro che arriva nelle banche (e di cui disporremo). La verità è che tutti questi sforzi non sono fondamentali per finire il gioco, ma c'è nel reinvestire, arricchirsi e far rifiorire la città qualcosa di indefinibilmente compulsivo.



Non ci vuole molto per capire che tra Ezio e Sofia c'è "primavera araba" nell'aria...



Le animazioni di morte sono "stilizzate e minimaliste".

ALL'ASSASSINO!

Come nei precedenti *Assassin's Creed*, alcune azioni di Ezio fanno salire la sua "notorietà" presso i Templari che complottano in città, avvertendoli che qualcosa di serio sta sfuggendo alla loro attenzione. Queste includono ora anche attività come rinnovare negozi e monumenti, mentre le penalità per farsi notare troppo sono molto aumentate. In compenso, Ezio non può più abbassare la propria notorietà strappando i manifesti con il suo volto, e deve spendere denaro per corrompere banditori o uccidere funzionari particolari che girano per la città. Se la notorietà supera un certo livello, i Templari attaccheranno uno dei nostri covi.

dal polso ritirandosi prima ancora che la vittima (e chi gli sta intorno) si accorga di essere morta. Ezio dispone, poi, di dardi avvelenati, pugnali che possono essere lanciati a distanza con silenziosa letalità, una pistola celata montata sul polso (anch'essa letale, ma rumorosa), un paracadute, e la grande novità di questo tipo: le bombe.

Ezio è anche maestro nel mimetizzarsi e nel muoversi inosservato: può sfuggire allo sguardo delle guardie, celandosi tra la folla, sedendosi con aria innocente su una panchina, o nascondendosi tra cespugli e cumuli di fieno. La parte migliore è che il nostro amico può quindi attaccare con la rapidità di un gatto una vittima che passa vicino al suo nascondiglio – una volta di più senza che nessuno se ne accorga, se sa calcolare bene il momento di agire.

L'alternativa è impegnarsi in un combattimento corpo a corpo. È qui che *Revelations* mostra uno dei difetti ormai tradizionali della serie: Ezio è fortissimo, e può sterminare battaglioni di guardie con la freddezza e l'imperturbabilità di Terminator. I nemici, dal canto loro, lo aiutano attaccandolo rigorosamente uno alla volta, anche se sono duecento, trasformando tali battaglie in uno "sterminio in serie". Così, il paradosso è che spesso Ezio fa più in fretta a risolvere una situazione caricando a testa bassa che utilizzando le sue abilità di silenzioso assassino, e in tal senso sono benvenute le missioni che, nella loro descrizione, ci costringono a usarle.

> "Il finale della storia di Ezio e Altaïr è scioccante e commovente"

COSPIRAZIONI SUL BOSFORO

La meta principale dei viaggi di Ezio in *Revelations* è Costantinopoli, o Istanbul (come l'hanno ribattezzata i turchi). La città, un tempo capitale dell'Impero Romano d'Oriente, sta vivendo un momento storico delicato: conquistata dagli ottomani nel 1453, la popolazione multiculturale della città sta iniziando a trovare un nuovo equilibrio sotto i nuovi governanti. Gli Assassini appoggiano gli ottomani, ma gli antichi governanti bizantini si stanno riorganizzando, apparentemente con l'aiuto dei Templari. A complicare le cose, c'è la salute cagionevole dell'attuale sultano. Il figlio maggiore Amhet, erede apparente, non gode dell'appoggio del potente corpo militare dei giannizzeri, che gli prediligono il più carismatico figlio minore, Selim. Ezio si trova coinvolto in tali vicende, preoccupato dalla possibile influenza dei Templari nell'intrigo.

Parallelamente, egli è giunto a Costantinopoli in cerca di una serie di reliquie lasciate dal suo antenato Altaïr, la cui importanza (cruciale) non riveleremo. In ciò è aiutato dagli indizi trovati in un diario di Niccolò Polo (padre di Marco) e da Sofia Sartor, una veneziana che gestisce una libreria in città. Sofia, evidente interesse romantico per Ezio, è bella, colta, appassionata di codici e mappe, e dotata di fine umorismo (i dialoghi tra lei ed Ezio ricordano le commedie rosa dell'epoca classica del cinema, e sono tra le cose migliori del gioco).

Oltre a essere fondamentali per la trama, le reliquie di Altaïr consentono a Ezio, e al giocatore, di accedere ai ricordi che l'Assassino arabo memorizzò in esse. Ciò sblocca sequenze, fin troppo brevi, in cui agiamo con Altaïr, e nelle quali riviviamo momenti cruciali della sua vita. Scriviamo "fin troppo brevi" perché è sempre bello giocare con Altaïr, e la nostra speranza era che tali sequenze, su cui si è basato molto del marketing del gioco, ne costituissero una parte più corposa. D'altro canto, sono narrativamente fortissime e, soprattutto verso la fine, quasi commoventi. Il sottotitolo *Revelations* non è stato usato a caso.

Oltre che da Sofia, Ezio riceve incarichi da Yusuf, il capo della locale gilda degli Assassini, un tipo simpatico e di mondo che conosce la città come le proprie tasche. Altre missioni si sbloccano andando in giro a esplorare Costantinopoli. Alcune, in particolare, consentono di liberare covi occupati da Templari (facendo fuori il loro comandante) sostituendoli con Assassini. Possiamo quindi reclutare nuovi adepti che, come in *Brotherhood*, giungeranno ad aiutarci a un nostro segnale, o potranno essere inviati in altre città del Mediterraneo per sottrarle al controllo templare attraverso una serie di missioni. Tali impieghi rendono l'Assassino indisponibile per un certo periodo, ma aiutano a diminuire l'influenza templare sulla città e quindi a conquistarla. Lo scopo ultimo è aumentare il nostro gettito monetario.

I SEGNI DELL'ETÀ

È abbastanza fastidioso notare come, dopo quattro capitoli, *AC* non si sia ancora liberato di problemi che la serie porta con sé fin dal principio. Tra questi c'è la gestione della telecamera nelle scene d'azione, in particolare quelle che richiedono di balzare, arrampicarsi e lanciarsi da edifici e strutture varie.

I comandi rispondono sempre in base all'orientamento della camera rispetto al protagonista, e se questa cambia all'improvviso, il risultato è disastroso: ci lanceremo in una direzione diversa da quella desiderata, oppure, invece che scalare gli ultimi metri che ci separano dalla vetta di una torre altissima, ci scaglieremo incomprensibilmente nel vuoto con palesi intenti suicidi.

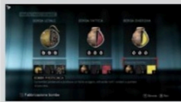
Suicidio a parte, tale difetto diviene immensamente frustrante in quelle sezioni di gioco in cui dobbiamo competere in gare di corsa con altri personaggi, o completare un livello entro un tempo predeterminato. In tali casi, il giocatore non ha molto tempo per riflettere, o valutare la nuova posizione del punto di vista prima di inviare un comando, e i "balzi ad acchiappare mosche" (come li abbiamo battezzati noi) diventeranno ancora più numerosi, costringendoci a ricominciare la prova da capo più e più volte.

Probabilmente, il principale difetto di *Revelations* è un problema che permea trasversalmente tutto il gioco: sembra essere stato messo insieme troppo in fretta. Al titolo ha lavorato una mezza dozzina di studi Ubisoft sparsa per tutto il mondo, ma, ci sembra, più per riuscire a pubblicarlo entro un anno che per fare un lavoro davvero immenso. La trama principale si può finire in una decina d'ore, mentre molti dei nuovi elementi sono male integrati o addirittura inutili.

La lama uncinata è una bella trovata, ma le tanto pubblicizzate bombe

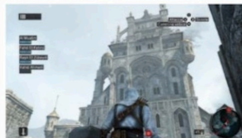
BOMBE BAGNATE

Revelations pare essere nato intorno al concetto di bomba: tutti ne portano indosso i componenti, tutti sanno come costruirle, al mercato nero vendono materiali per bombe, contattando le persone giuste impareremo a costruire nuove bombe… peccato che nel gioco non le useremo quasi mai. Certo, sono divertenti, ma sono poche le occasioni in cui sono *necessarie* e di solito Ezio può cavarsela menando botte da orbi come al solito. In ogni caso, ogni bomba è composta da tre parti: l'involucro determina quando esplode (all'impatto, dopo un certo tempo, o dopo un po' mentre è attaccata a qualcuno, nel caso degli involucri adesivi); la polvere pirica determina il raggio dell'esplosione (importante, visto che gli Assassini non uccidono civili); e il contenuto l'effetto: distruttivo, distraente, fumogeno e altro. L'idea è bella, ma speriamo che nel prossimo gioco sia anche utile.









DIFESA DEI COVI

Quando i Templari marciano contro un covo faticosamente conquistato, tocca a Ezio dirigerne la difesa. Gli attaccanti avanzano lungo una via dritta e stretta, mentre Ezio, spendendo "punti morale" posiziona barricate, Assassini con armi di vario tipo e effetto (balestre, moschetti, lame…) e macchine d'assedio difensive. Lo scopo è sterminare i Templari prima che distruggano il covo, pena la perdita di quest'ultimo. Il meccanismo ricorda un po' quello dei giochi noti come "tower defense" e, malgrado le tattiche templari non siano particolarmente furbe, neanche i difensori valgono granché. Tali battaglie, infatti, tendono a essere sbilanciate a favore degli attaccanti, e talvolta ci troviamo a perdere pur avendo fatto del nostro meglio. In più, dopo un po' diventano ripetitive. L'idea è interessante, ma poteva essere sviluppata meglio. In compenso, ci stimola ad agire senza fare troppo "chiasso".



La mappa di Costantinopoli consente non solo di orientarci, ma di pianificarne lo sviluppo.

EDIZIONI PER TUTTI I GUSTI

Oltre al gioco "liscio" (49,99 euro) c'è la possibilità di acquistare una delle due edizioni speciali disponibili. La *Collector's Edition* (59,99 euro) contiene un artbook di 50 pagine, la colonna sonora originale, e "Embers", un corto d'animazione (doppiato in italiano) che racconta l'ultimo capitolo della vita di Ezio (oltre ad aprire uno spiraglio sul futuro); inoltre troverete la tomba di Vlad l'Impalatore da esplorare nel gioco e una sua particolare reliquia, nonché due personaggi multiplayer: il crociato e il giullare ottomano. Con l'impressionante *Animus Edition* (79,99 euro) vi portate a casa la "Assassin's Creed Encyclopedia", tutti i contenuti della *Collector's* (tranne l'artbook), "Embers", l'armatura di Bruto trovata in *Brotherhood* e nuovi potenziamenti per le armi.

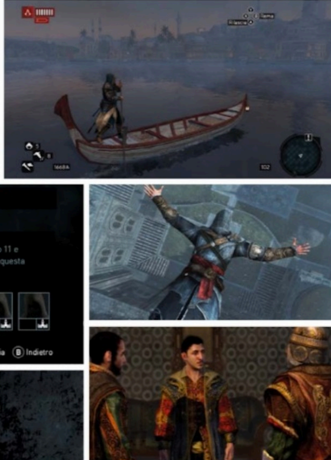
www.gamesvillage.it

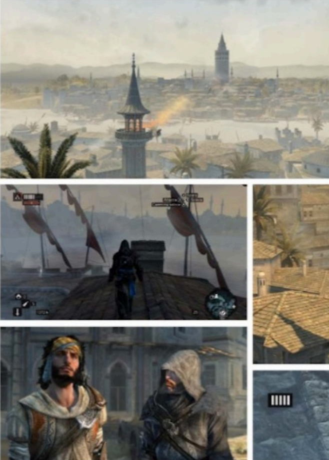


Gli Assassini reclutati possono essere mandati in giro per il Mediterraneo, a contrastare il controllo templare della regione.



Altaïr ha celato le sue reliquie in luoghi anonimi e difficili da riconoscere.





Quando si conquista un covo templare occorre accendere un falò di segnalazione sulla torre più alta.

Nel suo viaggio, Ezio sperimenterà fenomeni inquietanti… come uno spettro di Altaïr che solo lui sembra vedere.

TANTI ASSASSINI, TANTI AMICI

Con *Revelations* torna la modalità multigiocatore, che in *Brotherhood* aveva riscosso molto consenso critico ma una partecipazione non soddisfacente. Ubisoft ha comunque "ripulito" questa modalità (in cui i giocatori si inseguono per varie mappe, cercando di celarsi tra la folla e di assassinare un bersaglio prima di essere a loro volta uccisi da chi li sta cacciando), introducendo la possibilità di sbloccare talenti e abilità per il proprio personaggio man mano che questi passa di livello – in modo simile a quanto avviene nei giochi di ruolo. Maggiori informazioni giungeranno su GMC in uno dei prossimi numeri.

(per le quali troviamo istruzioni e componenti ovunque) sono pressoché inutili: non le abbiamo praticamente mai utilizzate.
Il paracadute, poi, lo abbiamo impiegato solo nelle sequenze in cui era obbligatorio. La difesa dei covi è divertente all'inizio, ma ripetitiva e noiosa dopo un po'. Inoltre, la difficoltà è calibrata male, e respingere gli attacchi risulta regolarmente troppo difficile. È, letteralmente, meglio lasciare che i Templari lo riconquistino e poi riprendercelo uccidendo il capo: si fa prima ed è più divertente.

Anche ricostruire la città è divertente, ma fine a se stesso. In *Brotherhood* la cosa era intimamente legata alla trama (riportare Roma agli antichi fasti dopo i disastri combinati dai Borgia), ma *Revelations* ci chiede di credere che Costantinopoli abbia atteso l'arrivo di Ezio per poter restaurare monumenti e riaprire negozi. Infine, gestire i nostri allievi assassini nella "Difesa del Mediterraneo" è piacevole, anche se, una volta di più, non molto utile.

"Molti aspetti del gioco non sono fondamentali per finirlo"

In più, la possibilità di chiamare gli alleati quando siamo nei guai spesso trasforma i già facili combattimenti in massacri a senso unico (a danno dei cattivi).

Infine Costantinopoli, al di fuori delle aree e degli edifici storicamente famosi, è stranamente anonima, e trasmette più la sensazione di blocchi di edifici montati insieme con un copia&incolla che quella di una città viva e vibrante cui ci avevano abituato le Firenze, Roma e Venezia del passato (che pure erano anch'esse spesso composte da blocchi ripetuti).

In definitiva, *Revelations* è un gioco vasto e pieno di cose da fare… per chi vuole godersele. Ma chi punta ad arrivare alla fine troverà davanti a sé un sentiero breve e spianato da sangue e massacri inarrestabili, in quella che, a livello di trama principale, risulta essere l'esperienza più breve dell'intera serie.

RIVELAZIONI

La vera "bomba" di *Revelations* non sono, dunque, le primitive granate che troviamo a Costantinopoli, ma la trama. Il gioco, verso la fine, inanella una serie di colpi di scena e di momenti di grande intensità emotiva. Le storie di Altaïr ed Ezio giungono a compimento, e per alcuni aspetti il finale è assai amaro. Non "ingiusto", però. Soprattutto per quanto riguarda Altaïr, la sensazione è che il suo cammino, iniziato tanto tempo fa in *Assassin's Creed*, si compia nel modo più giusto voluto dal destino. Non nascondiamo che una lacrima ci ha bagnato gli occhi.

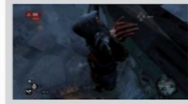
E poi ci sono le rivelazioni sulla "Prima Civilizzazione" e su alcune cose date per scontate che, scopriamo, non lo erano per niente. Il gioco, una volta di più, si chiude con un titanico "cliffhanger", ma, a nostro avviso, gli sceneggiatori hanno svolto un ottimo lavoro nel legare i fili rimasti in sospeso preparando il giocatore per il definitivo (e già annunciato) *Assassin's Creed III*.

In definitiva, *Revelations* riunisce il meglio della giocabilità della serie, anche se in modo poco organico. Per un neofita è senza dubbio un titolo eccellente, ma, ironicamente, i neofiti non potranno godersi la parte più bella, ovvero la trama, poiché certe emozioni dipendono dalla relazione che abbiamo stabilito con i personaggi nell'arco della serie, e quest'ultimo gioco da solo non è sufficiente. Alla fine, il nostro consiglio è: giocateveli tutti e, in *Revelations*, non abbiate fretta e andate in giro a godervi le mille meraviglie e avventure da scoprire. Siamo stati critici, ma magari tutti i giochi fossero come questo!

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

I MALI DELLA CARTA D'IDENTITÀ

Si è molto scherzato sul fatto che, a 53 anni, Ezio sia "un po' vecchio" per condurre il genere di vita atletica e irresponsabile tenuto nei titoli precedenti. Il gioco riconosce questa realtà facendolo gemere e grugnire più del solito quando si trova sotto sforzo, ma anche in un modo più sottile: Ezio è, in effetti, più lento e goffo. Ciò non ha un grosso impatto sulla giocabilità, ma ce ne accorgeremo non appena prenderemo il controllo del giovane Altaïr: la velocità, lo scatto e la prontezza di riflessi di quest'ultimo sono tali, che si ha l'impressione di passare dalla guida di una Punto a quella di una Ferrari. Non che l'età impedisca a Ezio di picchiare duramente in combattimento, come abbiamo scritto, o di sterminare *da solo* l'intera popolazione di cattivi del Vicino Oriente…



IL TOMO DELLA SAPIENZA

Nella nostra carriera di recensori abbiamo visto gadget di ogni tipo e valore allegati alle edizioni speciali dei titoli più importanti. Ma nulla di tutto ciò è paragonabile alla "Assassin's Creed Encyclopedia". Si tratta di un volume di oltre 250 pagine, stampato su carta eccellente, e con una copertina solida ed elegante. Raccoglie, oltre a una serie di splendide illustrazioni, tutto il "sapere" della saga di *AC*, incluse notizie storiche (reali, per esempio sui luoghi e i personaggi incontrati), che comprende anche iniziative collaterali come i titoli usciti su console portatili, il gioco di *AC* su Facebook e i fumetti. In più, la versione "Nera" (contenuta nella *Animus Edition* del gioco) è completamente in italiano. In alternativa, potete ordinare dal sito Ubiworkshop (**www.ubiworkshop.com/acencyclopedia/**) l'edizione "Bianca" (purtroppo solo in inglese) che contiene anche una collezione d'illustrazioni originali ispirate al gioco. Il prezzo è di 39,95 dollari (circa 30 euro) più spese di spedizione.



IN 50 PAROLE

COS'È...
La degna conclusione delle storie di Altaïr ed Ezio

È COME...
Il finale di un romanzo di Gary Jennings;
Un piatto che ha sempre gli stessi ingredienti, ma è sempre buono

È PER...
Chi ha seguito la saga finora, o chi non teme di sentirsi un po' spaesato.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Distributore **Ubisoft/Internet** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99, € 59,99 (Collector's Edition), € 79,99 (Animus Editions)** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet assassinscreed.ubi.com/revelations/it-IT/home/

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 7 GB HD, Internet per l'attivazione**
- Sis Con **CPU dual core 2,6 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet**

- Grande finale per Altaïr e Ezio!
- Tutta la giocabilità coinvolgente della serie
- Atmosfera

- Molti aspetti del gioco poco utili alla trama
- Difesa dei covi noiosa e troppo difficile
- Ancora problemi nei controlli

Un finale quasi commovente per le saghe di Ezio e Altaïr, unito a nuove scoperte sul passato di Desmond, mette in secondo piano la mancanza di novità interessanti, una breve trama principale e qualche sbavatura nel bilanciamento del gioco.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	TRAMA
7	8	8	7	8	9

STEAM
60 Steam Achievement
ACHIEVEMENT

ITALIAN VIDEO GAME AWARD
NOMINATION 2011

La nostra spalla cambierà mano a mano che faremo carriera nella polizia.

GENERE: AVVENTURA

L.A. NOIRE EDIZIONE COMPLETA

Un gioco tutto chiacchiere e distintivo, ma in senso buono.

IN ITALIANO
Come da tradizione Rockstar, il parlato è disponibile solo in inglese, mentre i sottotitoli sono tradotti in italiano. Con una tale attenzione alla recitazione, in effetti, il doppiaggio avrebbe rischiato di far danni.



COME un esploratore d'altri tempi, *L.A. Noire* si avventura in terre sconosciute, alla ricerca di un "nuovo mondo" della giocabilità.

Il suo ambizioso obiettivo è di sfumare i confini tra cinema e intrattenimento digitale, dando vita a una trama avvincente, con attori credibili, e al tempo stesso lasciandoci la possibilità di modificare gli eventi con le nostre scelte. Un progetto così ambizioso ha avuto una lunga gestazione, durata più di sei anni, dovuta tanto alla difficoltà dell'attuazione quanto a una pessima gestione dello studio di Team Bondi, che ha suscitato le accese proteste dei suoi dipendenti e ne ha causato la chiusura definitiva poco dopo l'arrivo sugli scaffali.

Ora, con il solito ritardo Rockstar, *L.A. Noire* giunge anche su PC con un'Edizione Completa, che include tutti i contenuti scaricabili già usciti su console. Valutarlo è un'impresa ardua, anche perché gli elementi che lo compongono hanno poco a che fare con i canoni dei giochi che recensiamo ogni mese. Possono ricordarli, ma andando oltre le apparenze rivelano tutta l'originalità, l'audacia e la sperimentazione degli sviluppatori. Ci sono delle idee innovative, anche se acerbe, e il risultato finale, pur non essendo perfetto, è senza dubbio emozionante.

L.A. Noire racconta la storia di un giovane detective nella Los Angeles del secondo dopoguerra, seguendo la sua fulminante carriera attraverso una serie di casi che gli vengono assegnati. Guardando le immagini sembra che la formula adottata sia la stessa di *Grand Theft Auto* e *Mafia*, ma non è così. Pur utilizzando lo stesso motore di *GTA IV* e scegliendo una struttura a libera esplorazione, infatti, *L.A. Noire* si concentra più sul ragionamento che sull'azione, avvicinandosi al mondo delle avventure grafiche. Ci si muove senza vincoli e si guidano auto, certo, ma tutto è funzionale alle indagini: il grosso degli spostamenti serve per andare a visitare i luoghi del delitto o a interrogare eventuali testimoni, e può essere saltato a piè pari delegandolo al proprio compagno (che cambierà nelle varie fasi della carriera). Di tanto in tanto, ci sono dei brevi inseguimenti, a piedi o in auto, e delle sporadiche sparatorie, utili più che altro a dare un pizzico di varietà, ma sempre in secondo piano rispetto ai dialoghi e alle indagini.

"Trova un difficile equilibrio tra esperienza, racconto e giocabilità"

Lo svolgimento di un caso, sulla carta, è molto semplice: ci si reca sul luogo del misfatto, si osservano gli indizi, si interrogano i testimoni e si mettono sotto torchio i sospetti, cercando di scoprire quale pista seguire. Esaminare la scena del crimine, però, è ben diverso da quel che succede in una normale avventura grafica, dove gli elementi interattivi sono tutti rilevanti e ben evidenziati. Cole Phelps (questo il nome del protagonista) può raccogliere ed esaminare anche oggetti inutili, quali bottiglie vuote o pacchetti di sigarette, che come nel mondo reale rendono meno evidenti quelli importanti. Inoltre, nonostante un sistema di aiuti sonori ci comunichi le zone d'interesse, non è affatto detto che si trovi tutto, o che si voglia perdere ulteriore tempo nella ricerca di indizi secondari. Per risolvere un caso basta avere una pista, per la quale, a volte, si possono completamente saltare alcuni dettagli. Questo sistema evoca un gradevole senso di libertà, perché già dalle prime ore si capisce come siano presenti svariati percorsi alternativi: trovando una prova, magari, è possibile inchiodare un criminale, ma nulla impedisce di arrestarlo grazie alla testimonianza di uno dei suoi complici coinvolto nella vicenda.

Ed è proprio sull'arte di leggere la psiche umana e ottenere informazioni che *L.A. Noire* gioca il suo azzardo più grande. La meccanica degli indizi è intelligente, ma apre un sistema a esiti multipli che abbiamo già visto in tanti altri titoli. I dialoghi, invece, cercano di imitare quelli del mondo reale, impedendo al giocatore di tornare indietro per cambiare una risposta. Accusare senza motivo un testimone innocente potrà offenderlo, e in alcuni casi spingerlo a rifiutarsi di collaborare, chiudendo un'eventuale pista dell'indagine. Allo stesso modo, lasciarsi raccontare frottole da un personaggio che sta mentendo ci farà perdere dati importanti, e in alcuni casi arriverà addirittura a mandarci fuori strada.

Dopo ogni risposta che riceviamo, dobbiamo scegliere se "assecondare" l'interrogato, lasciandolo proseguire, "forzarlo", mettendolo sotto pressione con qualche parola aggressiva, o "accusarlo", adducendo prove che smascherino la sua menzogna. Gli elementi per prendere la decisione derivano sia dai fatti e dai dati raccolti (capita che una frase contraddica qualcosa

A PIEDE LIBERO

La Los Angeles di *L.A. Noire* è esplorabile in lungo in largo e ricca di dettagli, proprio come le città dei vari *Grand Theft Auto*. La possibilità di andare in giro a piacimento, però, è puramente accessoria: di tanto in tanto, capita di essere chiamati per un'emergenza, una rapida missione secondaria che si risolve con un dimenticabile inseguimento. A conti fatti, il gioco avrebbe funzionato anche se fossero stati accessibili solo i luoghi rilevanti per le indagini, magari senza sezioni di guida. Perché Team Bondi ha creato un mondo di gioco tanto vasto e dettagliato, per poi sfruttarlo così poco? Da un lato è uno spreco, ma dall'altro avere un'intera città a disposizione aumenta la sensazione di realismo e libertà.





La Los Angeles di *L.A. Noire* è una gioia per gli occhi, nonostante gli sporadici pop up delle texture.

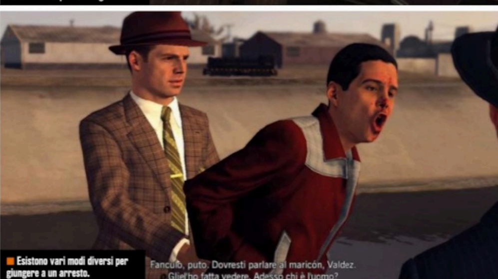


TUTTO INCLUSO

L'Edizione Completa disponibile su PC include tutti i contenuti scaricabili disponibili per console. Oltre a qualche vestito per Phelps (bonus trascurabile) ci sono cinque casi aggiuntivi, che aggiungendosi a quelli principali portano la durata dell'avventura intorno alle venti ore. Inoltre, le varie risoluzioni possibili lasciano spazio a una buona rigiocabilità, che spinge ad affrontare una seconda volta i casi in cui si sono ottenute le valutazioni peggiori.



Non tutti gli oggetti esaminabili sono rilevanti per le indagini.



Esistono vari modi diversi per giungere a un arresto.

C'è qualcosa di più, oltre allo svolgimento dei semplici casi. La trama è estremamente intelligente.

ATTIVAZIONE ONLINE
***L.A. Noire* richiede l'attivazione su Steam, quindi ha bisogno di una connessione a Internet almeno per il primo avvio, dopo il quale sarà possibile giocare in modalità offline.**

UN PO' D'AZIONE
Di tanto in tanto, capitano delle sequenze d'azione, con inseguimenti (a piedi o in auto), qualche scazzottata e dei rapidi scontri a fuoco. Sono un'aggiunta gradevole, ma completamente accessoria al gioco principale.

ACHIEVEMENT
Il gioco include 60 achievement di Steam, buona parte dei quali si sblocca completando la trama principale. Per ottenerli tutti, però, servirà rigiocare alcuni dei casi, sviscerandone tutte le possibilità.


Esaminare i cadaveri rivela spesso indizi fondamentali. A volte, però, solo l'aiuto del coroner dissipa alcuni misteri.

CONTROLLER
Il gioco ha un sistema di aiuti sonori per indicare la vicinanza di un indizio. Chi possiede un controller potrà usufruire della ben più comoda vibrazione, come nell'originale su console.


Siete pigri? Durante gli spostamenti potrete far guidare la vostra spalla, passando direttamente alla destinazione.





ATTORI DIGITALI

Il lavoro di performance capture svolto in *L.A. Noire* è incredibile, e lascia buone speranze sul futuro della recitazione digitale e della narrazione videoludica. Gli sviluppatori hanno "catturato" con una tecnologia all'avanguardia ogni singolo movimento degli attori, con particolare attenzione ai muscoli del viso. La precisione è tale che, di tanto in tanto, si riconoscono gli attori in carne e ossa che hanno prestato i loro volti al gioco. Se conoscete "Mad Men" vedrete molte facce note!



che già conosciamo o, se non altro, che sia poco compatibile con l'idea che ci siamo fatti), sia dalla mimica dei personaggi. Come nel mondo reale, chi mente tende a guardare altrove, a manifestare qualche segno di impazienza o a far venire a galla qualche piccolo tic, sempre che non sia un bugiardo di mestiere (figura che potreste incontrare

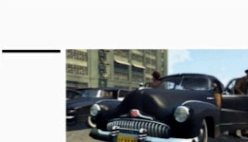
> "Imperdonabile l'ennesimo scivolone sulla conversione per PC"

Le sparatorie sono ridotte all'osso e servono solo per dare un po' di movimento alla narrazione. Chi gioca abitualmente non morirà nemmeno una volta.

anche in *L.A. Noire*). Per far sì che tutto ciò sia leggibile, ma non palese, gli sviluppatori hanno utilizzato una raffinata tecnologia di performance capture, riproducendo su schermo il movimento di ogni singolo muscolo dei visi degli attori. Il risultato è eccellente e rappresenta un passo avanti per l'animazione e il realismo nei videogiochi, ma non è esente da difetti. A volte, i movimenti sono evidenti e poco sottili, mentre in altri casi creano confusione, dando la sensazione di giocare a "carta, forbice, sasso" con il computer.
Il fatto che non sia sempre facile capire una persona è azzeccato, così come il brivido dato dalla natura effimera di ogni momento e dalla consapevolezza che non si può tornare indietro per cambiare la propria risposta, ma i limiti del sistema sono evidenti, sia dal punto di vista del gioco vero e proprio, sia da quello della narrazione.

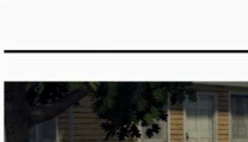
Detto questo, l'idea è ricca di potenzialità, ed è la prima volta che viene messa in atto lasciando il giusto spazio al gioco vero e proprio. Esperimenti analoghi, come *Fahrenheit* e *Heavy Rain* (suo successore spirituale, uscito solo su PlayStation 3) avevano proprio peccato sul fronte dell'interattività, sbilanciandosi troppo verso la narrazione nel tentativo di

GIOCATI PER VOI

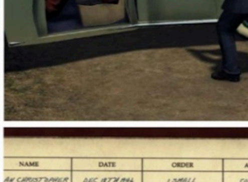













Gli inseguimenti in auto, come le sparatorie, sono molto facili.

LA PAGELLA

Al termine di ogni caso riceveremo una valutazione in base ai risultati ottenuti e alla nostra performance come detective. Vengono contati gli indizi trovati e le risposte giuste durante i dialoghi, mentre qualunque danno a persone o proprietà civili comporta una severa penalità. Per finire, una vaga indicazione ci suggerirà una soluzione alternativa, invogliandoci a rigiocare il tutto con uno stile diverso.

Di tanto in tanto, capita di esaminare registri di dati alla ricerca di un particolare significativo per l'indagine.

PUNTI INTUITO
Quando si azzeccano risposte e si ottengono prove, si guadagnano punti intuito, da spendere per eliminare una delle opzioni in un dialogo o per evidenziare sulla mappa gli indizi mancanti.

avvicinarsi alle emozioni del cinema. *L.A. Noire*, per la prima volta, riesce a trovare un difficile equilibrio tra esperienza, racconto e giocabilità, e come tale merita di essere provato e apprezzato da tutti gli appassionati di videogiochi, in particolar modo quelli attenti al loro valore artistico. Inoltre, la trama è eccellente e si svolge in una meravigliosa Los Angeles, ricostruita con somma perizia nella struttura, la cultura e il design. I vestiti dei protagonisti, la linea delle auto, lo stile architettonico e le chiacchiere della gente sono frutto di un lavoro sapiente e accurato, in cui nulla sembra lasciato al caso.

Imperdonabile, invece, l'ennesimo scivolone sulla conversione per PC, uscita in uno stato tecnico non all'altezza di un nome prestigioso come quello di Rockstar. Al momento di andare in stampa, i forum di Steam sono ancora in balia di una folla inferocita di utenti insoddisfatti, andati incontro a una miriade di problemi per i quali non sono ancora uscite patch. Tanto per cominciare, senza eseguire il client di Steam con permessi da amministratore, il software entra in un loop che gli impedisce di partire. Altri hanno sperimentato crash dopo alcuni casi, mentre a quasi tutti si blocca il computer dopo l'uscita dal gioco. C'è chi ha configurazioni ben superiori ai requisiti consigliati, ma per problemi di compatibilità delle schede vede l'avventura con un frame rate al di sotto dei limiti della decenza, o chi sperimenta fastidiosi bug grafici di varia natura. Nei rari casi in cui tutto funziona bene, si osservano comunque delle texture caricate in ritardo e non si notano significativi miglioramenti rispetto alla versione su console (i requisiti tecnici, in compenso, sono smisurati, considerando che l'originale gira tranquillamente su Xbox 360). Dulcis in fundo, per dei comprensibili motivi tecnici, la fluidità massima è fissata a 30 FPS, soglia oltre la quale si andrebbero a rompere le magie del performance capture. Limitazione reale o conversione pigra?

Quel che è certo è che, dopo mesi di attesa, in quanto giocatori PC, ci fa male vedere un lavoro così lacunoso, svolto da un nome importante come Rockstar, e per giunta su un titolo interessante come *L.A. Noire*. Per questo motivo, invece di consigliarvelo a occhi chiusi, come avremmo volentieri fatto in nome delle sue valide sperimentazioni, ci vediamo costretti a penalizzarlo, assegnandogli un punto in meno rispetto all'eccellenza cui avrebbe potuto aspirare. Se amate i videogiochi dovete provarlo, ma prima controllate che non ci siano problemi noti con la vostra configurazione, e che Rockstar abbia rimediato ai propri errori con una patch come si deve.

Fabio Bortolotti



IN 50 PAROLE

COS'È...
Un'avventura investigativa

È COME...
"L.A. Confidential", ma è un videogioco

È PER...
Chi cerca giochi che sperimentino con la narrazione interattiva.

info ■ Casa **Rockstar** ■ Sviluppatore **Rockstar Leeds** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet www.rockstargames.com/lanoire/

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 16 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 8 GB RAM, Scheda 3D 1 GB, controller analogico**
- Multiplayer **No**

- Ambientazione affascinante
- Ottima trama
- Meccaniche innovative...

- ... Ma a tratti limitate
- Poche migliorie grafiche
- Conversione problematica

Un titolo audace e interessante, che fa compiere un significativo passo avanti alla narrazione nei videogiochi. Una conversione per PC piena di problemi ci impedisce di consigliarlo a tutti, senza riserve.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
7	9	8	8	9	8



In giro per la città ci sono eventi speciali che rasentano la follia.

GENERE: AZIONE

SAINTS ROW THE THIRD

Volition bandisce la serietà e punta tutto sulla giocabilità.

IN ITALIANO
Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano. C'è qualche sbavatura qua e là, specie per quel che riguarda i testi su schermo, ma la qualità complessiva è più che accettabile. *Saints Row: The Third* è in vendita anche su Steam (http://store.steampowered.com) e GamersGate (www.gamersgate.com).

ACHIEVEMENT
Saints Row: The Third include 50 achievement di Steam, il cui sblocco richiederà ore e ore di gioco. Ci sono imprese legate al completamento dei tanti contenuti secondari, e una miriade di elementi da scoprire in giro per la città.

SALVATAGGI
Durante le missioni più lunghe, i progressi vengono salvati in alcuni checkpoint, piazzati dopo gli scontri più impegnativi. Durante la libera esplorazione si può salvare in qualunque momento.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

CON ***San Andreas*****, la serie di *****Grand Theft Auto***** si mosse in una nuova direzione. Dopo aver dato vita a quello che gli inglesi chiamano genere "sandbox" (riferendosi ai recinti di sabbia in cui giocano i bambini), lo portò verso uno stile più realistico, che abbandonasse gli eccessi dei primi capitoli in favore di un mondo più credibile.**

Ne è un ottimo esempio *GTA IV* che, con l'avventura di Niko Bellic, ci ha messo alla guida di auto più pesanti, con una fisica più sensata, e ha usato nuove tecnologie per animare al meglio i personaggi che si aggirano per la città. Così facendo, pur creando un'esperienza più cinematica, ha perso per strada un po' della follia che aveva reso tanto speciali i primi episodi.

Ed ecco, quindi, che subentra la serie di *Saints Row*. Sin dal primo capitolo, Volition ha imitato lo stile di Rockstar, ma solo per quello che riguarda le meccaniche di gioco di base: un grande scenario liberamente esplorabile, veicoli da rubare, sparatorie e tante attività secondarie. Invece di darsi un tono serioso, però, gli sviluppatori hanno volutamente esagerato, creando situazioni caricaturali che non glorificano la vita criminale dei protagonisti, ma la presentano come una barzelletta, costantemente a cavallo tra l'assurdità delle sequenze d'azione hollywoodiane e il demenziale.
In questo *Saints Row: The Third*, la gang dei Saints ha sconfitto tutti i suoi nemici, assunto il totale controllo della città di Stilwater e stretto un'alleanza strategica con la Ultor Corporation (la stessa che instaurerà un regime dittatoriale su Marte in *Red Faction*).

I nostri criminali sono diventati delle star e ricavano ingenti somme di denaro dalla commercializzazione di un brand a loro dedicato, ma al tempo stesso continuano alacremente a dedicarsi al furto e all'estorsione. Durante una normale rapina, però, vengono messi in crisi da degli impiegati armati fino ai denti, che si scopriranno poi membri di una potente mafia europea, nota come Syndicate, decisa a impossessarsi delle loro ghiotte quote nel mercato della malavita. Verranno arrestati, rapiti, malmenati, e finiranno per perdere tutto il loro denaro e un compagno di mille avventure, a causa di una congiura delle altre fazioni (rappresentate da hacker, lottatori messicani e donnine con un vestiario che lascia ben poco all'immaginazione). Per vendicarsi e riprendersi ciò che hanno guadagnato in anni di attività illegali, quindi, ricominceranno da capo nella città di Steelport, procurandosi un quartier generale, delle armi e facendosi un po' di preziosi alleati dal grilletto facile.

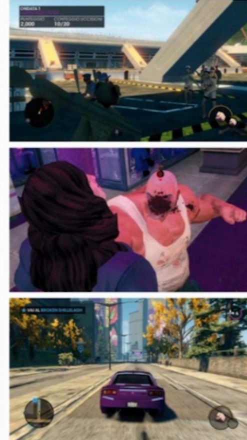
> "Gli sviluppatori hanno volutamente esagerato"



In molte missioni bisogna vegliare sui propri amici.

MODALITÀ LORDA
In *Gears of War 3*, recentemente uscito per Xbox 360, c'è una modalità chiamata "Orda", nella quale bisogna resistere a ondate consecutive di nemici sempre più forti. *Saints Row: The Third* ne propone una parodia, la modalità "Lorda" (Whored, in inglese), dove la serietà di Epic viene rimpiazzata dal gusto per il demenziale di Volition. Si creano situazioni così assurde e sopra le righe, che è quasi impossibile descriverle senza scrivere cose vietate ai minori di diciotto anni. A parte lo humour da spogliatoio, l'idea è simpatica ma stanca in fretta.

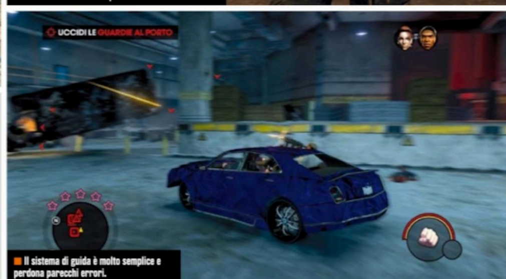




FRATELLI CRIMINALI
Tutta la campagna è giocabile in cooperativa con un amico online, raddoppiando il divertimento e la confusione nelle sparatorie. Dire che l'implementazione del multiplayer sia eseguita alla perfezione sarebbe una grande bugia, ma a conti fatti, pur con qualche intoppo, bighellonare per Steelport in compagnia è un'esperienza esilarante. Alcuni scontri a fuoco sono dei veri e propri pasticci, ma la possibilità di rianimarsi a vicenda rende tutto più sopportabile.



I bestioni sono degli ossi duri, ma quando vanno al Creatore lo fanno dando spettacolo.



Il sistema di guida è molto semplice e perdona parecchi errori.

La trama prosegue con una serie di missioni principali che ci faranno affrontare le tre fazioni avversarie, lasciandoci di tanto in tanto delle scelte multiple che influenzano leggermente l'evoluzione degli eventi. Potremo, per esempio, decidere di fare esplodere uno yacht nemico, con tutto il suo carico di passeggiatrici professionali, o di rapire le signorine per sollevare il morale della gang al quartier generale. Seguendo alla lettera la scuola di *GTA*, il grosso dei nostri incarichi orbiterà intorno alla guida, con auto, barche e aerei, e alle sparatorie, con immensi scontri a fuoco nel bel mezzo della quiete cittadina. Come da copione, questi elementi vengono mescolati e riarrangiati in decine di modi diversi, anche grazie alla presenza di nemici assurdi, come i bestioni, energumeni geneticamente modificati capaci di resistere a decine di colpi di fucile. Trovate come queste, pur essendo l'esatto opposto del realismo, consentono ai designer di far salire costantemente il livello di difficoltà senza dover stravolgere le regole di base. È un'idea semplice ma funzionale, capace di dare all'avventura un brio di gran lunga superiore a quello di *GTA IV* (che, non fraintendiamoci, ha dalla sua tanti altri pregi, inesistenti in *Saints Row*).

La vera delizia di *Saints Row: The Third*, come è giusto che sia in questo genere, riguarda i contenuti di contorno, indipendenti dalla trama principale. Ci sono decine di missioni secondarie e attività, strutturate in modo da far sperimentare al giocatore tutte le sfaccettature del sistema di controllo, guidandolo in tutti i meandri più nascosti della città. Abbiamo le classiche guerre di quartiere, dove bisogna eliminare tutti i membri di una gang in una zona circoscritta o resistere a ondate consecutive di nemici armati fino ai denti. Capita di trovarsi a bordo di un carro armato, per distruggere



Quando non si è alla guida, si fa da passeggeri e si spara a piacimento.

ATTIVAZIONE SU STEAM
Il gioco deve essere attivato su Steam, quindi ha bisogno di una connessione a Internet per il primo avvio, dopo il quale si può tranquillamente giocare offline.

RISPETTO
I punti rispetto che si guadagnano fanno salire di livello, sbloccando nuove personalizzazioni e rendendo disponibili alcune abilità, da acquistare con i soldi guadagnati durante le missioni. Verso la fine del gioco si ha una potenza esagerata.

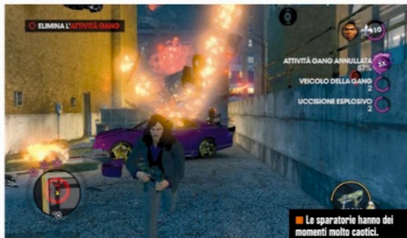


■ Per perdere la notorietà (con la polizia o le gang rivali) basta entrare in uno dei propri palazzi.



TASTO CHAMPAGNE

Il tasto usato per correre è, in realtà, un modificatore per tutte le azioni, che vengono eseguite in maniera più assurda ed esagerata. Provatelo quando rubate un'auto, e vedrete il vostro eroe sfondare il parabrezza con un calcio volante, scalzando il malcapitato conducente nel più violento dei modi.



■ Le sparatorie hanno dei momenti molto caotici.

BROOM!

Le auto di *Saint Row: The Third* sono leggere, maneggevoli e veloci. Il rispetto delle leggi della fisica è accantonato in favore di un sistema che incoraggia salti, derapate e acrobazie, ricompensandole con i punti rispetto necessari a salire di livello. Il bello è che si può guidare di tutto, dai motorini agli aerei di linea, passando per muscle car, carri armati ed elicotteri militari. Questa varietà rende l'esplorazione casuale della città un vero spasso: cercare una rampa per spiccare il volo con una finta Ferrari modificata all'estremo è un divertimento tanto sciocco quanto genuino.



e infliggere danni economici alle attività gestite dalla concorrenza, o di scortare degli spacciatori nei loro giri per consegnare le illecite mercanzie ai clienti. Ognuna di queste missioni ha più livelli, da sbloccare uno dopo l'altro, che conferiscono ricchi premi in denaro e punti rispetto (l'equivalente "gangsta" dei punti esperienza).

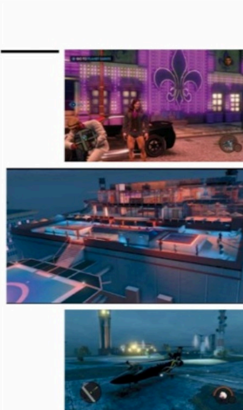
Dulcis in fundo, si può bighellonare senza meta, per il puro gusto di farlo, giocando per l'appunto come bimbi nel recinto di sabbia. Andando a zonzo si scoprono negozi da acquistare per aumentare i guadagni della gang (da riscuotere ogni ora in uno qualunque dei rifugi), si rubano auto e si fanno acquisti per personalizzarle e modificarle,



■ Le missioni sono abbastanza varie da non annoiare, ma nulla batte il divertimento dell'andare a zonzo.

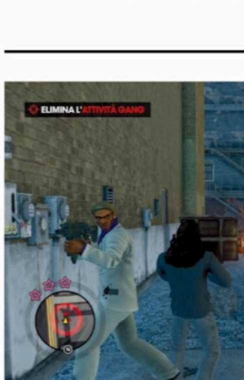
frequentando una catena di officine con un nome così esplicitamente volgare che non lo riporteremo su queste pagine. In ogni angolo della città ci sono rampe per esibirsi in salti vertiginosi e un sistema di statistiche assegna punti per qualunque stupidaggine si esegua a bordo di un veicolo, dalle impennate alle derapate estreme.

Il modello di guida ci mette al volante di bolidi leggeri, facili da controllare, che favoriscono manovre spettacolari, proprio come succedeva nei vecchi *GTA*. I più audaci, poi, snobberanno i motori e salteranno giù dai grattacieli, magari dopo esserci arrivati rubando un aereo di linea, per poi aprire all'ultimo secondo il paracadute. La grandezza di *Saints Row: The Third* non sta tanto nelle missioni o nell'umorismo da torte in faccia della trama, bensì nel divertimento che scaturisce dal mondo di gioco. Che si voglia andare avanti o si preferisca buttare qualche decina di minuti in maniera poco costruttiva, il sandbox di Volition regala momenti di pura ilarità e, al tempo stesso, cattura con la sua mole di contenuti e la costante crescita di livello, che sblocca abilità aggiuntive e garantisce nuove opzioni di personalizzazione. Il vero tallone d'Achille sono le sparatorie, sufficienti ma piene di difetti.



MEGLIO DI PIMP MY RIDE

In *Saints Row: The Third* tutto è personalizzabile, dai cerchioni delle auto al look dei propri scagnozzi. Volete che la vostra Ferrari abbia vetri rosa, neon blu e delle lame che spuntano dalle ruote? Gradite forse un telaio rinforzato e un turbo incorporato? Con un giro nelle officine potrete modificare a piacimento le vetture, recuperandole anche se vengono distrutte. Lo stesso discorso vale per vestiti, tagli di capelli e tatuaggi: volendo, potrete optare per un look da gangster rispettabile, ma nulla vi vieta di dare vita a un pazzoide con le treccine che va in giro in mutande a seminare il panico.



■ Mano a mano che si va avanti, si sbloccano nuovi amici e scagnozzi da portare in missione.



■ La grafica non è il massimo, ma la sensazione di velocità delle auto è ottima.

GRAFICA

La grafica è godibile, ma datata. Anche con i dettagli al massimo, *Saints Row: The Third* si presenta come un gioco per console in alta definizione. Se non altro, le prestazioni sono ottime anche con PC non troppo potenti.

Le animazioni non fanno capire se i nemici siano stati colpiti o meno, le armi sono imprecise e la sensazione di fisicità è ridotta all'osso, anche quando si preme il grilletto delle devastanti minigun. Sullo schermo si muovono decine di nemici e alcuni membri della gang dei Saints, dando vita a un pandemonio in cui qualunque velleità strategica va a farsi benedire, lasciando spazio più alla fortuna che non all'abilità. Queste situazioni caotiche hanno senza dubbio una componente ludica, ma quando si muore per l'ennesima volta nella stessa missione verrebbe voglia di un gioco più ordinato e leggibile. Non aiuta nemmeno il sistema dedicato alla salute, che innesca la solita rigenerazione automatica quando non si subiscono danni per pochi secondi. Funziona alla grande negli sparatutto in soggettiva, dove i livelli sono pensati per avere ripari in posizioni strategiche, ma è pressoché

"È il miglior episodio della serie"

inutile in un titolo di questo genere. Ci si trova spesso e volentieri a scappare dal cuore dell'azione, sperando tra l'altro di non essere abbattuti da un elicottero o da un cecchino. L'esperienza è comunque piacevole, ma queste sviste stridono con la qualità del resto del gioco, inquinando l'esperienza con momenti di frustranti e poco divertenti.

Per finire, è necessario spendere qualche parola sul tono di *Saints Row: The Third*, la cui smaccata volgarità potrebbe non incontrare i gusti di tutti. All'inizio strappa almeno un sorriso, come sempre succede con le battutacce a sfondo sessuale e/o scatologico, ma alla lunga rischia di stufare. Immaginatevi un incrocio tra un film scollacciato degli Anni '80 e un videoclip di rapper che inneggiano al denaro e alla violenza: è una summa del trash, un'enciclopedia dell'umorismo da spogliatoio, e come tale può entusiasmare o infastidire, secondo i gusti personali.

A prescindere da queste considerazioni, *Saints Row: The Third* è senza dubbio il miglior episodio della serie, nonché il primo a mettere veramente in dubbio lo strapotere di *Grand Theft Auto*. Pur avendo meno impatto grafico e una forza narrativa inferiore, Volition vince a mani basse sul ritmo e sul divertimento della libera esplorazione, dando vita a un'esperienza più frizzante, e potenzialmente più longeva. Considerando, inoltre, che *GTA V* è appena stato annunciato, non c'è modo migliore per ingannare l'attesa.

Fabio Bortolotti



IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco a libera esplorazione con una spiccata vena demenziale

È COME...
GTA, ma più simile agli eccessi di *Vice City*

È PER...
Chi non si scandalizza per un po' di battute di bassa lega.

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Volition** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet **www.saintsrow.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, 10 GB HD, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, Internet**
- Sistema Consigliato **Processore quad core, 8 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet**

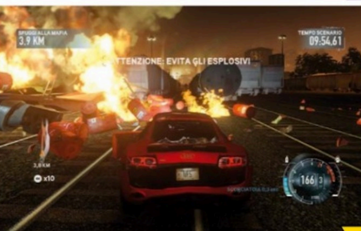
■ Ottimo modello di guida
■ Tutto da esplorare
■ Assurdo e demenziale...

■ ... Ma a volte esagera un po'
■ Sparatorie caotiche
■ Grafica datata

Il migliore episodio della serie, nonché un serio concorrente di *Grand Theft Auto*. Se apprezzate la libera esplorazione e non vi scandalizzate per qualche battuta da cinepanettone, vi divertirete per decine di ore.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
6	8	9	9	5	8

8½





■ Attraversare gli Stati Uniti a tutta velocità a bordo di *The Run* regala scorci indimenticabili.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

NEED FOR SPEED: THE RUN

Una vera e propria Corsa da una costa all'altra degli Stati Uniti.

IN ITALIANO

Need for Speed: The Run **è tradotto in italiano in tutti i suoi menu, nell'interfaccia di gioco e nei sottotitoli eventualmente visualizzabili in sovrimpressione sullo schermo. La modalità principale, chiamata La Corsa, prevede anche il doppiaggio in italiano sia delle sequenze d'intermezzo, sia dei cosiddetti "quick time event" interattivi, oltre che dei commenti via radio durante la gara vera e propria.**



UN "coast to coast" negli USA, da San Francisco a New York, è sicuramente il sogno di moltissimi. Se applicato a una competizione motoristica, però, sulla carta il sogno rischia di diventare un incubo, disgregando irrimediabilmente la compattezza del gruppo dei partecipanti e diluendo l'immensa mole di adrenalina che l'accompagna.

Fortunatamente, sulla strada di *Need for Speed: The Run* almeno questo rischio non si corre. Anche perché di corse da fare ce ne sono già moltissime, a partire da La Corsa per eccellenza, la modalità "storia" che rappresenta il cuore pulsante – anzi, rombante – del gioco. Uno "story mode" che mettiamo tra virgolette, visto che di una vera trama portante a instradare la competizione c'è solo la flebile traccia. Un tracciato narrativo tecnicamente molto ben progettato e asfaltato, fatto però quasi soltanto di colpi di paraurti o pistola (ma certo non di scena) e di curve pericolose da sbandata assicurata per un protagonista un po' troppo flirtante e arrogante per risultare anche simpatico.

Trama narrativa e intrecci sexy a parte, questa pazza Corsa attraverso gli USA tra duecento concorrenti altrettanto folli si compone di una decina di scenari di gara diversi, a loro volta suddivisi in una manciata di livelli ciascuno, ognuno con un micro-obiettivo da centrare per avvicinarsi pian piano alla vetta della classifica e, possibilmente, tagliare per primi il traguardo finale a Manhattan.

Gli obiettivi di livello ne definiscono la relativa tipologia: competizioni classiche in cui superare un tot di avversari; gare a chi mangia meno polvere in un dato lasso di tempo; corse a checkpoint contro il cronometro; duelli uno contro uno in cui vedersela con rivali poco caratterizzati (suddette "curve pericolose" a parte); infine, soprattutto avvicinandosi alla East Coast, sfide motorizzate alterate da "elementi di disturbo" esterni invadenti. Tutte tipologie di competizione piuttosto standard a parte l'ultima, che punta su una spettacolarizzazione di matrice

> "Accelera sulla strada dell'impatto scenico"

cinematografica alla Michael Bay, ricca di effetti speciali e colori ultravivaci. Forse anche per distinguersi dagli altri *Need for Speed* usciti negli ultimi due anni – l'apertissimo *Hot Pursuit* di Criterion e il tecnicissimo *SHIFT 2: Unleashed* targato Slightly Mad Studios – questo *The Run* sviluppato da Black Box propone un approccio arcade tanto spettacolare quanto lineare nella sua struttura, privo di quelle esplosioni comandate di creatività (e dinamite!) proprie, per esempio, del recente *Split/Second: Velocity*. Valanghe di neve, macchine della polizia, elicotteri dell'FBI, SUV della mafia: in *The Run* si corre più per salvarsi la vita che per vincere una gara. Avete presente in Africa, il leone e la gazzella? Be', in America, che siate un leone della strada asfaltata, una gazzella della savana urbana o (in) una pantera della polizia metropolitana, cominciate a correre! Sì, perché oltre a un sacco di bolidi diversi, in *The Run* vi capiterà anche di guidare un'auto della polizia di Chicago, inseguiti da un elicottero che vi spara addosso mentre evitate barili esplosivi scaricati da un treno merci che, poco dopo, rischierà di travolgervi da appiedati.

"Quick time event" a parte, è il gioco nel suo complesso ad accelerare sulla strada dell'impatto scenico, frenando decisamente in termini di tecnica al volante. Rivelatore, in questo senso, è l'utilizzo che Black Box fa su PC del motore grafico Frostbite 2 di *Battlefield 3*, spinto sì a tavoletta per quanto riguarda illuminazione, effetti volumetrici e particellari, ma zavorrato dal tetto massimo di 30 FPS tipico dei racer su console. Ed è noto che, a livello di tecnica di guida, qualche frame al secondo in più aiuta maggiormente rispetto a un coreografico lens flare HDR, no?

L'approccio in stile "showtime" disimpegnato, d'altronde, è perfettamente coerente a meccaniche che fanno della solida semplicità la loro forza. Destra e sinistra, acceleratore e freno, turbo-nitro e cambi-auto (volanti, dai benzinai), tante strade asfaltate e poche scorciatoie sterrate… e il gioco è fatto! La fisica degli impatti e la manovrabilità delle fuoriserie sono tarate in modo da titillare i riflessi del giocatore sul breve termine, più che per sfidarne l'abilità sul lungo periodo. Le tecniche di guida e le tattiche di gara si riassumono sostanzialmente in un oculato utilizzo e ricarica del nitro N_2O in stile *Burnout*, ma con derapate, sportellate, incidenti e acrobazie al volante molto meno fantasiose, efficaci e spettacolari. Secondo il livello di difficoltà selezionato, poi, durante la corsa in single player il giocatore può contare su un certo numero di "reset", ovvero di ripartenze dall'ultimo checkpoint attraversato nel corso del relativo stage, evitando di doverlo ricominciare da capo a seguito di una sfortunata collisione o un maldestro fuoristrada.

Una struttura di gioco tipicamente arcade che si applica anche alla modalità Sfide in Serie, fatta appunto di sfide singole slegate dalla Corsa principale, e a quella multigiocatore, cui dedichiamo un approfondimento specifico. Modalità tanto semplici quanto ben integrate con quella principale, necessarie ma non sufficienti a un allungamento soddisfacente della longevità di un *Need for Speed* che si prende un po' troppo alla lettera quanto a "bisogno di velocità".

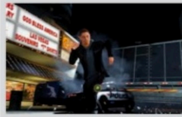
Giocando a livello di difficoltà normale tra i quattro disponibili, infatti, si può finire La Corsa da costa a costa in un pomeriggio, cosa che non rende giustizia agli enormi spazi americani. Panorami incredibilmente ampi e vari, come invece ben evocato a livello tecnico-artistico da *Need for Speed: The Run*. E ve lo dice qualcuno che il "coast to coast" negli USA l'ha fatto davvero, anche se in senso inverso e correndo un po' meno. Curve pericolose comprese…

Giovanni Immobile



CORSA APPIEDATA

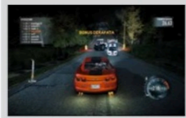
Oltre che in auto, *The Run* permette al giocatore di sfogare tutta l'adrenalina repressa anche attraverso indiavolate corse appiedate, manco a dirlo inseguito dai soliti instancabili poliziotti ormai diventati un'icona della serie *Need for Speed*. Peccato che tali sequenze si rivelino (scusate il gioco di parole) assolutamente in linea con la linearità strutturale del gioco nel suo complesso. Si tratta, infatti, di tre o quattro semplicistiche sessioni "quick time event" in cui premere il tasto giusto al momento giusto, senza particolare impegno o coinvolgimento, motorio e/o emotivo che sia. Scene d'azione tecnicamente a posto, ma fini a se stesse perfino in un gioco di guida dalla connotazione arcade quale quella di *The Run*. Insomma, correre in auto è più divertente.





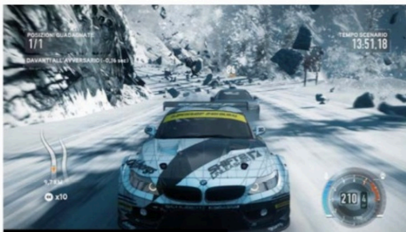
MULTI-RUN

Oltre alle sfide asincrone incoraggiate dall'imprescindibile registro online Autolog, *Need for Speed: The Run* prevede una modalità multiplayer in cui confrontarsi direttamente al volante contro altri giocatori in gare all'ultima sportellata. Le partite multiplayer sono organizzate in playlist composte da vari tracciati, da votare nelle apposite lobby una volta collegati online. I sistemi dei punti esperienza, livelli pilota e ricompense multiplayer e single player sono intelligentemente integrati. Per quanto semplici, piuttosto tradizionali e non esageratamente personalizzabili, le corse multigiocatore di *The Run* divertono e scorrono veloci, prive di problemi tecnici (almeno nel corso delle nostre prove). Anche in questo caso, chi cerca una sfida più complessa e longeva farà meglio a percorrere altre strade.





■ La Limited Edition aggiunge alcuni modelli esclusivi al già lussuoso parco auto di *The Run*.



■ Scampare alla famosa valanga vista nei trailer non è, poi, troppo difficile nel gioco vero e proprio.

ATTIVAZIONE VIA ORIGIN

Need for Speed: The Run **deve essere attivato tramite una connessione Internet su Origin, la piattaforma di registrazione e sicurezza DRM di Electronic Arts, integrante anche uno store dal quale, volendo, è possibile scaricare il gioco in forma digitale (http://store.origin.com).**

VISUALI DI GUIDA

Fedele alla sua impostazione prettamente arcade, *Need for Speed: The Run* prevede solo tre visuali predeterminate tra cui scegliere: frontale, la migliore per apprezzare la sensazione di velocità regalata dal gioco; rialzata da dietro, utile per anticipare l'andamento di tracciati che non si conoscono; e da sopra il cofano, una sorta di via di mezzo tra le due.

IN 50 PAROLE

COS'È...

Un gioco di guida arcade in cui gareggiare da San Francisco a New York

È COME...

I *Need for Speed* dalla lineare vocazione arcade risalenti all'inizio della serie, ma con una marcia tecnologica in più

È PER...

Chi, dopo *SHIFT 2: Unleashed*, vuole cimentarsi in qualcosa di molto meno impegnativo.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Black Box** ■ Distributore **Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet www.needforspeed.com/it_IT/therun

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 18 GB HD, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ Spettacolare Corsa da costa a costa
■ Evocativi panorami americani
■ Immediato da guidare, anche in multi

■ Molto lineare e poco longevo
■ Quick time event fuori luogo
■ Ancorato a 30 FPS

Need for Speed: The Run **è il gioco di guida arcade perfetto per chi ha bisogno di velocità e di correre via dalla realtà, grazie a uno sterzo morbido e a un'ottima visibilità. Ma se cercate una simulazione longeva e impegnativa, cambiate strada.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
8	6	7	5	8	7

www.gamesvillage.it





■ I tracciati sono molto diversi tra loro, per tipologia di terreno, di ostacoli e di sfide da affrontare.

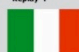
GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

OFF-ROAD DRIVE

Finalmente, qualcuno ha realizzato un videogioco per tutti gli orfani del Camel Trophy!

IN ITALIANO

Il gioco è interamente in italiano, compresa la lunga sezione parlata del tutorial in cui viene spiegato come e quando utilizzare i dispositivi montati sui fuoristrada. Peccato solo per un paio di piccole "leggerezze", fuori luogo in una traduzione altrimenti molto curata: la parola "torsione" al posto di "coppia" (in inglese, "torque") nei parametri delle vetture, e "Ripetizione" al posto di un assai più comprensibile "Replay".



DOPO aver visto manageriali di pizzeria, simulatori di babysitter e giochi di corse con trattori, si può affermare che esiste un videogame per tutto (o quasi).

Anche per i fan del fuoristrada: quello vero, fatto di ostacoli insormontabili, tracciati al limite dell'umano, fiumi da guadare, dirupi di roccia, sabbie mobili e buche piene di fango da cui uscire a bordo di macchine in grado di muoversi in condizioni e direzioni che sfidano le leggi della fisica. In *Off-Road Drive* saremo chiamati a prendere parte a una serie di competizioni ambientate nei luoghi meno ospitali del pianeta, dalle lussureggianti foreste della Thailandia alle rocciose montagne della Russia, ai deserti africani per arrivare alle sterminate praterie dell'Australia, ovunque ci siano percorsi che impensierirebbero un alpinista, ma che noi dovremo affrontare a bordo di uno dei veicoli che il gioco ci mette a disposizione.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il tutorial iniziale serve per prendere confidenza con i dispositivi montati a bordo di un moderno fuoristrada: la trazione integrale, le marce ridotte per sfruttare tutta la coppia disponibile anche a bassa velocità, i differenziali autobloccanti per garantire la "presa" sul terreno anche quando una ruota perde aderenza, la regolazione manuale della pressione degli pneumatici (più sgonfia la ruota, maggiore il grip), il verricello per cavarsi d'impiccio quando tutto il resto fallisce, e le barre metalliche da infilare sotto le ruote per quando ci si ritrova impantanati.

Riuscire a capire quando sia meglio utilizzare cosa è una delle principali sfide di *Off-Road Drive*, che richiede un approccio diverso da quello cui ci hanno abituati i titoli di corse più "tradizionali", ossia premere l'acceleratore a tavoletta e cercare di andar sempre più veloci possibile. Anche qui si vince tagliando per primi il traguardo, ma la fretta è quasi sempre cattiva consigliera, e fonte primaria di grande frustrazione. Per ottenere i risultati migliori occorre un approccio ragionato alle gare e non farsi spaventare dagli insuccessi.

> "La fretta è quasi sempre cattiva consigliera"

Va detto che il gioco non risparmia momenti di esasperazione e di frustrazione, specialmente quando ci si trova irrimediabilmente bloccati in una buca o a cavalcioni di un tronco senza possibilità di riprendere la gara, magari dopo otto o nove minuti di corsa, e si è costretti a ricominciare da capo. La pazienza dei più tenaci, tuttavia, sarà ampiamente ricompensata dalla soddisfazione di essere riusciti a padroneggiare un circuito, di aver superato ogni suo ostacolo con abilità e perizia. Anche perché la simulazione è davvero curata e realistica, a cominciare dalla guidabilità delle diverse vetture, che cambia drasticamente da una classe all'altra e secondo gli aiuti attivati in un determinato istante, passando per le diverse tipologie di terreno su cui si svolgono le competizioni, per arrivare alla deformazione in tempo reale dei tracciati (per esempio, i solchi nel fango scavati dal pattinamento delle ruote, che si mantengono da un giro all'altro) che modifica dinamicamente la risposta della vettura.



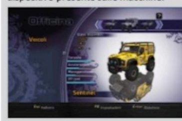
QUALCOSA IN PIÙ

Nella confezione di *Off-Road Drive* troverete un codice personalizzato che permette ai possessori di un account sul sito di FX Interactive di sbloccare alcuni contenuti esclusivi: innanzitutto, il codice per giocare in multiplayer, da inserire dall'omonimo menu del gioco. Ancora, una guida strategica che offre alcuni suggerimenti su come migliorare le proprie performance in fuoristrada e tirare fuori il massimo da ogni veicolo. Per finire, il codice regala 300 punti (valore 3 euro) da spendere sul FX Classics Online Store, per esempio per scaricare le versioni digitali (e complete) di *Runaway* e *Imperivm – Le grandi battaglie di Roma*.



COSE DA MECCANICI

I venti veicoli del gioco si suddividono in diverse categorie in base al tipo di competizione cui possono prendere parte: Classe TP-2, Classe TP-3 , Classe Super Open , Classe Double Wishbone, Classe Leaf Spring, Classe U, Classe 2, Classe Pro, e Classe Super Pro.
Nella sezione Officina è possibile modificare l'aspetto estetico e cambiare tipo di gomme e sospensioni: le impostazioni predefinite rappresentano sempre il compromesso più efficace tra gestione e maneggevolezza, ma per ottenere i migliori risultati su un particolare tracciato potrebbe essere fondamentale intervenire su questi parametri. Peccato che, in un titolo così intrinsecamente simulativo, non sia possibile modificare/potenziare nessun altro elemento delle vetture, per esempio alcune parti del motore, i rapporti dei cambi, la potenza del verricello, o qualsiasi altro dispositivo presente sulle macchine.





■ Sovente, le indicazioni sono poco chiare e perdersi è piuttosto facile. Una minimappa non avrebbe guastato.



■ Le piste sulla sabbia sono le più veloci, e per certi versi le più divertenti.

Il lungo campionato è suddiviso in diversi eventi, ciascuno dei quali composto da tre gare: il piazzamento al termine di ogni competizione (cui si somma il risultato di eventuali percorsi speciali inseriti nel circuito) permette di ottenere punti che sbloccano nuove gare e vetture. Come nella realtà, le corse si svolgono contro i migliori tempi degli avversari; nelle opzioni è comunque possibile decidere se visualizzare o meno il "fantasma" del primo in graduatoria, così da mantenere un riferimento visivo nel corso della gara. Esistono ferree regole da rispettare, che penalizzano in maniera fin troppo severa gli errori compiuti durante una gara, come l'uscita di pista, il ribaltamento, l'abbattimento dei delimitatori del tracciato, e via di questo passo. Il parco auto è piuttosto variegato, e composto da una ventina veicoli: pur non essendo su licenza, si tratta di automobili "molto" simili alle controparti reali, che un occhio esperto non faticherà a individuare. I fuoristrada sono divisi in classi e si distinguono per i diversi valori di coppia, accelerazione, manovrabilità e tenuta di strada.

Per concludere, un doveroso cenno all'aspetto tecnico: mosso dall'Unreal Engine 3, *Off-Road Drive* è un titolo più che buono, con vetture curate e piste ricche di dettagli, anche se non particolarmente definiti. Ottimi gli effetti a video, che "sporcano" il monitor con schizzi di fango, polvere e gocce d'acqua, contribuendo al coinvolgimento complessivo. Rispetto alla versione d'anteprima di cui vi avevamo scritto nello scorso numero, la visuale dalla telecamera esterna risulta meno fastidiosa, mentre quella interna, seppur maggiormente "realistica", rende più difficile orientarsi sul tracciato e può provocare una vaga sensazione di mal di mare o, per meglio dire, mal d'auto.

Gabriele Farnesi

FANGO IN RETE



Oltre alla campagna single player, *Off-Road Drive* offre anche una modalità multiplayer in cui si possono sfidare quattro giocatori su rete locale o globale. È possibile selezionare il tipo di gara (Competizione, Contro il tempo, Gara), la classe di veicoli ammessi, uno tra i molti tracciati disponibili, il numero di giri, e se attivare o meno le collisioni tra avversari. Il browser dei server di gioco consente di filtrare quelli attivi per tipologia di gara, numero di giocatori e ping.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un simulatore di guida realistico e impegnativo, con una buona varietà di auto e tracciati

È COME...
UAZ Racing 4x4
4x4 Hummer

È PER...
Gli appassionati di fuoristrada puro che cercano qualcosa di diverso dai "soliti" giochi di guida.

info ■ Casa **FX Interactive/1C-Company** ■ Sviluppatore **1C-Avalon** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 9,95** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet www.fxinteractive.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ Accuratezza della simulazione
■ Varietà di circuiti
■ Graficamente di buon livello

■ Potrebbe rivelarsi frustrante per molti
■ Multiplayer limitato
■ "Tuning" ridotto all'osso

Proposto a un prezzo davvero aggressivo, il nuovo titolo di FX Interactive si rivolge a una nicchia di appassionati, che in *Off-Road Drive* troveranno di che divertirsi. Il modello di guida, curato e impegnativo, offre un elevato livello di sfida.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	CIRCUITI
8	6	8	7	9	8



Sono presenti alcuni tracciati poco noti, come Macao e Goteborg Arena, il tracciato di casa di Simbin, che si trova proprio nelle vicinanze della loro sede.

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

RACE INJECTION

Simbin continua a spremere la sua simulazione.

IN ITALIANO

Race Injection è interamente tradotto in italiano, e ci saremmo stupidi del contrario, considerata la limitata quantità di testo disponibile. Se volete giocarlo online, una conoscenza anche basilare dell'inglese è consigliabile. Il gioco è venduto anche su Steam (http://store.steampowered.com).

IN 50 PAROLE

COS'È...

Una raccolta delle ultime espansioni di *Race 07*

È COME...

Race 07, GTR Evolution, Race On

È PER...

Chi non ha ancora abbandonato la simulazione di Simbin.

SIMBIN è uno sviluppatore svedese che da anni delizia gli appassionati di simulazioni di guida.

È il team che ha creato *GTR – FIA GT Racing game*, *GTR 2*, *GT Legends* e, infine, la serie *Race*, di cui andremo ad analizzare l'ultimo "capitolo". Caratteristica comune di questi giochi è l'essere basati sul motore gMotor di ISI, lo stesso di *rFactor*. Se, inizialmente, i prodotti Simbin rappresentavano lo stato dell'arte in ambito simulativo, col tempo il gruppo non è riuscito ad amministrare il vantaggio, tanto che le ultime produzioni non tengono il passo né sotto il profilo del realismo (*iRacing* e il recente *Project CARS* sono molto più avanti), né sotto quello della tecnica (con i vari *SHIFT* e *DiRT* che dominano).

Race Injection, purtroppo, non migliora le cose, essendo una raccolta delle ultime espansioni uscite (ma non richiede il titolo base per essere giocato), più precisamente *WTCC 2010*, *STCC 2*, *Formula Raceroom*, *GT Power Expansion* e il *Retro Pack*. Chi lo acquisterà, di conseguenza, potrà contare su un parco auto discretamente vasto, che comprende Seat Leon, Pagani Zonda R, BMW M3 GT2, Volvo S60, Alfa Romeo 156 e anche delle monoposto, in particolare le RR1. Persino i tracciati rimangono quelli ormai noti ai possessori di *Race*, fra cui spicca l'ottimo Macao, una stretta pista cittadina che farà la gioia di chi adora la guida tecnica.

Niente di particolarmente nuovo, insomma, fatta esclusione per il prezzo, di quasi 30 euro, che proprio bruscolini non sono per una raccolta di contenuti scaricabili dedicati a un titolo uscito ormai cinque anni fa. Graficamente, non sono stati fatti passi avanti, e i circuiti

> "Spicca il tracciato di Macao"

rimangono quelli di sempre, dunque senza ricorrere a tecnologie come il laserscan per la loro riproduzione. Sotto il profilo del piacere della guida, *Race Injection* potrà attrarre chi cerca una simulazione abbordabile, semplice da apprendere e non troppo punitiva, ma deluderà chi, nel frattempo, si è abituato a prodotti più rifiniti e ambiziosi, come il punto di riferimento *iRacing*. Rispetto a quest'ultimo, *Race Injection* ha il vantaggio di non richiedere un abbonamento mensile e di permettere di disputare una partita online quando si vuole, senza preoccuparsi degli orari ufficiali e dei requisiti di patente, ma di contro non ci si può aspettare un matchmaking degno di questo nome né la finezza delle regole ufficiali che rendono il prodotto di Kaemmer un vero e proprio gioiello.

Chi continua a giocare i precedenti capitoli di *Race*, con *Injection* potrà dilettarsi con qualche auto nuova, ma se li avete abbandonati da tempo, non sarà quest'ultimo episodio a farvi tornare l'amore per i Simbin. Se, invece, non avete mai toccato un episodio di *Race*, crediamo che *GTR Evolution* – sempre dei Simbin – sia decisamente più stimolante: costa meno di *Injection*, e include la Nordshleife, il vecchio tracciato del Nürburgring.

Alberto Falchi



WTCC, STCC E LE LEGGENDE DEL PASSATO

Le differenze con i precedenti add on di *Race 07* sono da ricercare prevalentemente nelle vetture disponibili. *Injection* ci mette a disposizione le auto del WTCC 2010 (Seat Leon TDI e Chevrolet Cruze e BMW E90 320i) e quelle dello STCC (il campionato turismo svedese, che include Volvo C30 e S60, Opel Astra, Chevrolet Lacetti e Honda Accord, fra le tante). A queste si aggiungono delle macchine storiche realizzate fra la fine degli Anni '60 e i primi Anni '70, come la Camaro del '70, la Corvette del '74 e la Mini Cooper S del '68. Per aggiungere un po' di pepe, non mancano più potenti bolidi come le Pagani Zonda e le Matech GT, mentre chi adora le ruote scoperte sarà contento di mettersi al volante delle monoposto della formula RR1.

info ■ Casa **Simbin** ■ Sviluppatore **Simbin** ■ Distributore **Namco Bandai** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3** ■ Internet **www.simbin.se**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB PS 2.0**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, Connessione a Internet**
- Multiplayer **Internet**

- ■ L'unico modo per correre a Macao
- ■ Simulativo, ma non frustrante
- ■ Buona varietà di vetture...
- ■ ... Che però si assomigliano tutte
- ■ Motore grafico obsoleto
- ■ È un gioco vecchio

Un titolo ormai troppo vecchio: qualche vettura in più non è sufficiente per riaccendere la passione, considerato soprattutto l'enorme gap con simulazioni più recenti come *iRacing* e il promettente *Project CARS*.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	PISTE	REALISMO
6	7	7	7	6	6

GIOCATI PER VOI



Questo simpatico sport è organizzato da un gruppo di militari annoiati.

LINGUA E REPERIBILITÀ

Questo DLC richiede il gioco base *Dead Island* e può essere acquistato direttamente su Steam (http://store.steampowered.com). I testi sono tradotti in italiano, mentre il doppiaggio è rimasto in inglese.

GENERE: SURVIVAL HORROR/AZIONE

DEAD ISLAND BLOODBATH ARENA

Benvenuti al campionato mondiale di caccia allo zombi.

IL SOLITO BONUS

Ispirandosi apertamente all'orda di *Gears of War 3*, recentemente uscito in esclusiva su Xbox 360, Techland ha introdotto dei bonus che vengono assegnati completando sfide aggiuntive legate alle diverse ondate. A volte, viene chiesto di uccidere un tot di zombi con armi da fuoco, altre di usare oggetti contundenti, o altre ancora di eliminare i Non Morti facendoli cadere dai dirupi. L'idea è buona, ma non basta a conferire a *Bloodbath Arena* il brio che gli manca.

LA recente moda delle modalità a orda, lanciata dalla serie di *Gears of War*, si sta espandendo a macchia d'olio.

Si tratta di particolari sfide, solitamente cooperative, che chiedono ai giocatori di resistere il più a lungo possibile a ondate di nemici sempre più forti, con qualche secondo di pausa tra un assalto e l'altro per leccarsi le ferite e recuperare armi. Il tutto si svolge in arene di varie dimensioni, con un'unica costante: non ci sono vie di fuga e si combatte fino all'ultimo respiro.

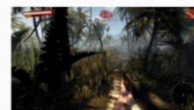
Bloodbath Arena, il primo contenuto scaricabile (DLC) di *Dead Island*, altro non è che una canonica modalità orda, da affrontare da soli o in compagnia (fino a quattro partecipanti, come nella campagna principale).

I nostri eroi si imbattono in un gruppo di militari annoiati, con munizioni e provviste in quantità, che ingannano il tempo facendo a gara a chi uccide più Non Morti. Per farlo, hanno dato vita a quattro campi di battaglia (raccolti in una zona accessibile dalle mappe del viaggio rapido) con diverse strutture, in cui la difficoltà è dettata più dalla possibilità di incanalare e tenere sotto controllo gli zombi che dalla loro quantità. Anche nelle ondate più avanzate, infatti, non si superano i momenti

> "La quantità di contenuti è piuttosto limitata"

più concitati delle missioni principali e, soprattutto, non ci sono nuovi nemici. Sarebbe stato bello poter utilizzare barricate e predisporre difese nei momenti di pausa, come succedeva con gli zombi di *Black Ops* o con lo stesso *Gears of War 3*, ma invece ci si limita a sparare e sferrare calci.

La quantità di contenuti, in ogni caso, è limitata: quattro arene non sono tante e chiunque abbia già trascorso qualche ora con le



modalità a orda di altri titoli si annoierà rapidamente. Non ci sono meccaniche di gioco innovative e l'esperienza non si discosta molto da quella della campagna principale, dove al brivido della sopravvivenza si aggiunge l'interesse per la trama. Il fatto che i punti esperienza guadagnati siano validi anche nell'avventura vera e propria è un ottimo modo per salire di livello, e l'aggiunta di qualche progetto per potenziare le armi vi farà rispolverare il banco da lavoro. Impossibile, però, non pensare che Techland avrebbe fatto una figura migliore includendo *Bloodbath Arena* nel gioco base.

Fabio Bortolotti



CLASSIFICHE ONLINE

I risultati ottenuti nelle varie arene vengono elencati in una classifica online mondiale, ma ci sembra improbabile che si crei una comunità competitiva intorno a questa modalità.

IN 50 PAROLE

COS'È...

Un contenuto scaricabile per *Dead Island*

È COME...

Una serie di sfide a sopravvivere contro quintali di zombi

È PER...

Chi vuole continuare a fare a gara a chi uccide più Non Morti.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Techland** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **18** ■ Internet **www.deadislandgame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core 2,66 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB (GeForce 8600GT o ATI 2600XT), 7 GB HD, Internet, *Dead Island***
- Sistema Consigliato **4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet**

- ■ Tanti punti esperienza
- ■ Qualche nuovo progetto
- ■ Quattro arene
- ■ Annoia in fretta
- ■ Pochi contenuti
- ■ Poco originale

Un DLC che aggiunge una modalità gradevole, ma poco originale e con contenuti ridotti. Considerando il prezzo, *Bloodbath Arena* è consigliato solo a chi si è innamorato follemente di *Dead Island*.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	MAPPE
8	7	8	5	8	6

www.gamesvillage.it



Non mancano boss grandi e grossi, da abbattere con decine di trappole e centinaia di fendenti.

GENERE: GDR D'AZIONE/STRATEGIA

DUNGEON DEFENDERS

Difesa di ruolo e d'azione!

ANCHE se siete fra coloro che si sono già stancati dei tower defense, a causa di uno stile di gioco spesso poco vario, una chance al gioco di Trendy Entertainment dovreste comunque concederla. A patto di amare i GdR d'azione più semplici e coinvolgenti, visto che è in questo genere che *Dungeon Defenders* pesca le sue migliori caratteristiche.

Prima di saltare alle conclusioni, però, cerchiamo di spiegare l'essenza dei tower defense a chi non ne sa niente: in un contesto strategico semplificato, il giocatore deve proteggere la sua proprietà (il "castello", per l'appunto) dal continuo assalto di nemici guidati dalle Intelligenze Artificiali, disponendo trappole e difese sulla strada che porta al cuore dell'arena. *Dungeon Defenders*, dal canto suo, utilizza una variante sfruttata da altri titoli, come *Sanctum* e *Orcs Must Die!*, in cui al giocatore è concesso di partecipare direttamente alla battaglia, con armi in pugno e dinamiche marcatamente d'azione. In corrispondenza delle pause fra un'ondata e l'altra, nell'attesa di avversari ancora più forti e numerosi, è dunque possibile mettere in pratica le regole classiche dei tower defense, attraverso la scelta e l'applicazione di barricate e unità difensive, mentre all'inizio dello scontro vero e proprio, quando i mostri sfondano il portone, è necessario gettarsi nella mischia menando fendenti a destra e a manca. Tutto ciò è vero anche nel caso di *Dungeon Defenders*, che però aggiunge allo schema una serie di caratteristiche di ruolo dalla notevole profondità, mettendole al servizio di una struttura cooperativa divertente e ben fatta: fino a quattro giocatori possono affrontare le 13 missioni della campagna e un numero di sfide quasi doppio, con regole e obiettivi ad hoc, curando le abilità e l'equipaggiamento del personaggio lungo una crescita fondata su punti esperienza. Durante i passaggi di livello, vengono forniti nuovi strumenti, dai poteri speciali alle unità di difesa (sempre più fantasiose ed efficaci, ognuna potenziabile per tre volte), ed è consentito migliorare l'eroe nelle sue capacità primarie e nell'equipaggiamento.

Quest'ultimo aspetto, molto rilevante per lo schema di gioco, è legato al trittico casualità/potenziamento/vendita, tipico degli GdR d'azione in stile *Torchlight*: le armi e i pezzi di corazza sono reperibili sul campo, in appositi forzieri e nei pressi dei nemici uccisi, oppure possono venir comprati da un altro giocatore o da un venditore artificiale; in tutti i casi, i poteri e il costo associato agli oggetti sono generati in modo casuale, magari a un livello non ancora disponibile, mentre denaro e Mana sono necessari per migliorare i singoli strumenti. Ciò dà luogo a una continua corsa al pezzo migliore, affiancata dall'introduzione di generosi contenuti, in termini di abilità, difese e quant'altro, a fronte di una difficoltà sempre crescente.

E la ricetta sembra quasi nuova, per quanto sia stata utilizzata da centinaia di titoli, quando la vediamo affiancata alle stringate logiche dei tower defense: in *Dungeons Defenders* non c'è alcun luogo buio da esplorare, e nessun mostro da stanare fra stanze e corridoi, perché le orde vanno sempre nella stessa direzione e hanno sempre lo stesso scopo, semplice e lineare, portando tutta l'attenzione del giocatore sulla crescita del personaggio.

Allo stesso tempo, gli sviluppatori hanno disegnato ottime mappe ed elaborato trappole e unità funzionali e appropriate, per mettere alla prova le capacità strategiche dei giocatori e la loro maestria nel sfruttare abilità e difese complementari.

Quanto abbiamo descritto fin qui lo troviamo inserito in un mondo fantasy volutamente allegro e sopra alle righe, retto da un uso competente dell'Unreal Engine 3 (con qualche trascurabile bug) e da un accattivante stile grafico. Uno dei pochi appunti che si possono fare a *Dungeon Defenders*, comunque non trascurabile, risiede nella proposta relativamente di nicchia dell'offerta di gioco: è possibile vivere tutte le missioni in solitario, naturalmente, ma da ogni caratteristica del titolo balza fuori una predisposizione quasi estrema per il gioco cooperativo, anche in termini di difficoltà.

Tra i potenziali difetti, poi, c'è anche la controversa struttura data al comparto online, rigidamente diviso tra eroi per le partite ufficiali, da una parte, e personaggi liberi dall'altra, dal momento che solo questi ultimi possono essere esportati dalle partite in singolo alle istanze in cooperativa. Se tali caratteristiche non vi infastidiscono, però, sappiate che *Dungeon Defenders* è un gioco dalla fattura sopraffina, un mignon per intenditori.

Joseph Massena

GIOCHI COMPUTER

"L'ibridazione fra generi è praticamente perfetta"

Un cristallo di Eternia è sotto attacco

IN ITALIANO

Dungeons Defenders presenta tutti i testi in italiano, con sottotitoli per le parti narrative. Non mancano, però, errori grossolani di traduzione, a volte quasi grotteschi.

ACHIEVEMENT

Molti dei 57 obiettivi di Steam sono riferiti alla struttura di ruolo di *Dungeons Defenders*, per premiare i passaggi di livello e il potenziamento di armi e oggetti. Alcuni achievement, però, sono legati ai parametri di difficoltà, visto che il gioco propone molte opzioni per calibrare la sfida.

ATTIVAZIONE VIA STEAM

Dungeons Defenders si appoggia sul sistema di Steam, e richiede quindi una connessione a Internet per l'attivazione. In seguito, si può anche giocare offline.

PICCOLI EROI ALLO SBARAGLIO

L'incipit fantasy della trama di *Dungeon Defenders* è quasi un semplice pretesto, anche se risulta simpatico e ben pensato. Tre piccoli apprendisti sono lasciati soli dai relativi maestri, partiti per una crociata contro il male, e guarda caso si trovano a fronteggiare l'attacco di Orchi e forze dell'oscurità. Ciò, nella pratica, si traduce in eroi dalla buffa caratterizzazione estetica, che devono specializzarsi nelle stesse discipline dei padroni, difendendo una dopo l'altra tutte le aree del castello. Le classi disponibili all'inizio sono Cavaliere, Cacciatrice, Apprendista e Frate, e si caratterizzano rispettivamente con la capacità di maneggiare armi pesanti, di colpire con balestre e pistole, di servirsi della magia e di utilizzare poteri dal valore più strategico. A ogni ruolo corrisponde un diverso set di abilità e unità di difesa, naturalmente, anche se quella appena esposta rappresenta solo l'offerta di base: ai livelli più alti è possibile sbloccare la classe del Barbaro e della non meglio precisata "Series EV", mentre un contenuto scaricabile è già stato pubblicato su Steam, con un pacchetto di eroi nuovi di zecca.

TAVERNA E FUCINE

Il luogo centrale di *Dungeon Defenders* è la taverna, dove è possibile tornare dopo qualsiasi missione. Qui abbiamo a disposizione un venditore di pezzi d'equipaggiamento, particolarmente potenti e costosi, oppure possiamo conversare e scambiare oggetti in tutta calma con i partecipanti al co-op. Come tocco di stile, per chi sa comprendere l'anima di ruolo di *Dungeon Defenders*, in un angolo troviamo un fantoccio a fare da bersaglio, per provare con matematica precisione i danni per secondo provocati da ogni arma. Lo strumento principale per la gestione degli eroi, invece, è la Fucina dei Difensori, presente nella Taverna come nelle arene: all'interno sono contenute le opzioni per visionare le caratteristiche del personaggio, creare un nuovo eroe e governare l'inventario con gli oggetti conservati.



Il menu di gestione del personaggio e dell'equipaggiamento sono sempre chiari e di facile utilizzo.

In basso a sinistra vengono visualizzate tutte le risorse di cui abbiamo bisogno: salute, Mana, poteri e trappole disponibili.

BESTIOLE SVOLAZZANTI

Gli animaletti pronti ad aiutarci e a immolarsi al posto nostro, meglio conosciuti come "pet", sono particolarmente importanti per la giocabilità di *Dungeons Defender*: la difficoltà è elevata e serve anche questo strumento, per difendere il nostro nucleo centrale (chiamato "Cristallo"). Ogni piccolo compagno vola nei pressi dell'eroe per poi dirigersi sui nemici più insidiosi, attaccandoli con una serie di poteri unici, paragonabili a quelli delle armi e delle corazze. Proprio sui pet si sono concentrati i contenuti speciali di Steam, con 4 godibili (ed efficaci) alleati in stile *Team Fortess 2*. Per la verità, c'è persino la pistola di *Portal*, a disposizione della Cacciatrice, che consente di creare trappole in tema con la celebre serie di Valve.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un ibrido fra tower defense, tritatutto d'azione e GdR, con meccaniche fondate sul senso di sfida e sulla collaborazione fra giocatori

È COME...
Orcs Must Die!

È PER...
Chi ricerca una robusta dose di divertimento, in compagnia di altri appassionati di strategia e GdR d'azione.

info ■ Casa **Trendy Enterteiment** ■ Sviluppatore **Trendy Enterteiment** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 11,90** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet **http://dungeondefenders.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet**

■ Divertentissimo in co-op
■ Meccaniche ben concepite
■ Grafica accattivante

■ In solitario può essere frustrante
■ Qualche piccolo bug
■ Obiettivi di base limitati

Fonde con maestria le basi strategiche dei tower defense e le più incisive caratteristiche dei GdR d'azione. La forte identità cooperativa e il notevole livello di sfida, però, devono essere tenuti presenti al momento dell'acquisto, perché rappresentano l'anima di *Dungeon Defenders*.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
8	8	9	8	8	8



■ Il Giappone di *Sengoku* è suddiviso in 350 province dai confini storicamente accurati.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SENGOKU

Dopo le battaglie di *Shogun 2*, il Giappone feudale diventa saga dinastica.

IN INGLESE

Sengoku è disponibile in versione digitale sulle piattaforme Steam e GamersGate, in lingua inglese. Il sistema di aiuti in linea, fondamentale per comprendere le meccaniche di gioco, potrebbe rappresentare un ostacolo per i non anglofoni. È, comunque, in corso d'opera una traduzione amatoriale del titolo.

VASSALLI, VALVASSORI, VALVASSINI

Il Giappone di Sengoku è suddiviso in "kori", ovvero le classiche province, e "kuni", ovvero regioni composte da un certo numero di territori. A capo delle prime stanno i "kokujin", signori feudali più o meno equivalenti ai nostri baroni, mentre le seconde sono affidate ai "daimyo", una sorta di duchi, che possono a loro volta investire dei vassalli. La struttura feudale può complicarsi parecchio, ed è facile trovarsi invischiati in una rete di matrimoni, diritti di successione e conflitti intestini.

È un periodo d'oro, videoludicamente parlando, per chi apprezza la turbolenta storia bellica del Giappone.

Shogun 2, l'ultimo capitolo dell'ormai classica saga *Total War*, ha tratteggiato il Sengoku Jidai, il sanguinoso periodo delle lotte feudali nipponiche, con grande spettacolarità e atmosfere degne di un film di Kurosawa. Se il titolo di Creative Assembly raggiunge l'eccellenza quanto a potenza visiva e grandiosità dell'esperienza, mostra il fianco a qualche critica per ciò che concerne la trasposizione politica dell'epoca. Proprio in quest'ambito scarsamente presidiato s'inserisce *Sengoku*, ultima fatica di Paradox. Il nuovo nato della casa svedese è uno strategico su larga scala, in tempo reale ma fortemente dipendente dalla pausa attiva, la cui struttura è sorretta dal Clausewitz Engine, già capace di conferire solidità a *Europa Universalis III* e *Victoria II*. In questo senso, *Sengoku* è un capitolo piuttosto conservativo nella lunga serie strategica firmata Paradox, un titolo che recupera elementi e meccaniche dai predecessori e li riadatta al contesto del Giappone medievale. Al di là delle ovvie somiglianze con i giochi recenti, però, una parentela spicca più delle altre: quella con il vetusto *Crusader Kings*, un peculiare "simulatore di feudalesimo" ambientato in Europa tra l'anno Mille e il primo Rinascimento. È proprio da qui che deriva l'enfasi di *Sengoku* sulle dinastie e sui rapporti di vassallaggio, oltre alla grande importanza attribuita ai personaggi con le loro capacità e i loro vizi.

Sengoku si articola in una lunga campagna libera, giocabile in singolo o in multiplayer, che procede fino al 1620 e può cominciare, alternativamente, con la guerra Onin del 1467 o con il Sengoku Jidai vero e proprio, nel 1551. Il campo di battaglia è il Giappone, suddiviso in circa 350 province storiche, con l'esclusione dell'isola settentrionale di Hokkaido: una mappa, peraltro,

> "Riesce a cogliere lo spirito del Giappone feudale"

particolarmente gradevole alla vista. Come accennavamo, siamo chiamati a impersonare non tanto una compagine statale, quanto un personaggio, sia esso il capo di uno clan maggiori, un daimyo, cioè un signore feudale indipendente, oppure un vassallo con l'appannaggio di una singola provincia. L'obiettivo è semplice: conquistare almeno una metà della mappa e rivendicare il titolo di Shogun. Già dalle premesse, *Sengoku* si presenta come un gioco più semplice rispetto alla media Paradox: mancano tanto la complessa gestione economica di *Victoria II*, quanto l'elaborata componente militare di *Hearts of Iron III*, e il respiro è certamente meno ampio rispetto a *Europa Universalis III*. Ciò non significa che *Sengoku* sia, in senso generale, un titolo superficiale: le variabili da considerare sono parecchie, e alcune piuttosto peculiari. Innanzitutto, bisogna assicurare la sopravvivenza alla propria dinastia, allestendo un'oculata politica matrimoniale che garantisca tanto legami politici con le fazioni più potenti, quando numerosi eredi. È necessario, poi, gestire la piramide feudale: al di là delle poche province che costituiscono il dominio personale del signore, tutte le altre andranno distribuite a personaggi minori, che possono rivelarsi buoni amministratori oppure assoluti incompetenti, così come vere e proprie "quinte colonne" pronte a tramare nell'ombra a nostro danno. Le province stesse sono rappresentate in termini piuttosto basilari: possono essere migliorate, sia dal punto di vista economico, sia per quanto concerne le fortificazioni, grazie all'intervento diretto dei ministri, e ospitano una forza di fanti ashigaru e cavalieri samurai. Queste compagini provinciali rappresentano il grosso delle nostre forze, e andranno richiamate nei numerosi casi in cui l'esercito del signore non basti, da solo, a sostenere il peso di una guerra. I conflitti stessi sono, poi, piuttosto rapidi, le battaglie vengono risolte sul piano strategico senza interventi diretti da parte del giocatore, e le province possono essere annesse direttamente, senza necessità di un trattato di pace che ne ceda la proprietà: caratteristica, questa, che risulta particolarmente letale per i clan minori, la cui sopravvivenza è, sovente, più una questione di fortuna che di scelte oculate, anche a fronte di un sistema diplomatico povero di opzioni rispetto a *Europa Universalis III* e *Victoria II*.

Sengoku riesce nel non facile compito di cogliere lo spirito del Giappone feudale, un'epoca di estrema instabilità politica e militare, segnata dalle gesta di grandi personaggi come Takeda Shingen e Oda Nobunaga. Dal punto di vista strettamente ludico, però, il titolo sembra soffrire di una certa crisi d'identità e pesca a piene mani dal campionario Paradox, senza offrire un'esperienza coerente e profonda quanto i predecessori. La strategia non manca, certo, ma per il giocatore veterano è forte la sensazione che *Sengoku* sia stato costruito a tavolino, con perizia ma senza vera ispirazione, per cavalcare l'onda lunga del successo di *Shogun 2*.

Claudio Chianese GIOCHI COMPUTER

GUERRE NIPPONICHE

Sengoku è un titolo di respiro strategico, e non offre spazio alla tattica, che invece costituisce uno dei pilastri di *Shogun 2*. Le battaglie si risolvono senza alcun intervento da parte del giocatore – al di là dell'ordine di ritirata – ma sono comunque abbastanza complesse, e tengono conto, tra le altre cose, del terreno e dell'abilità dei comandanti. La scelta di unità si riduce a fanteria, cavalleria e, più tardi nel corso della campagna, archibugieri: laddove saremo liberi di decidere la composizione della nostra guardia personale, il grosso dell'esercito sarà composto dalle leve provinciali, sulla cui consistenza numerica e varietà non avremo alcun controllo. Una volta sconfitte le armate avversarie sul campo, potremo assediarne le città, un processo più o meno lungo, secondo quanto sono solide le fortificazioni. Dal momento che le province conquistate passano subito sotto il nostro controllo, è possibile spazzare via un intero clan con un attacco ben congegnato.

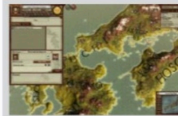






SPIE, ONORE E INTRIGHI

Un gioco ambientato in Giappone non può esimersi dallo schierare i celebri assassini in nero del Sol Levante, i ninja. In *Sengoku*, è possibile rivolgersi ai clan ninja che appaiono di tanto in tanto nelle nostre province, per commissionare l'omicidio di rivali scomodi oppure il sabotaggio di un edificio. Non manca la possibilità di ordire piani segreti, per esempio organizzare l'attacco a un rivale coinvolgendo un certo numero di clan limitrofi, oppure usurpare la posizione del nostro signore feudale. Tutte opzioni interessanti, ma che possono costare care in termini di onore: si tratta di una statistica peculiare che definisce la rispettabilità e la fedeltà alla tradizione del nostro clan, in sostanza, una riserva di punti che può essere spesa per dichiarare guerra e perpetrare azioni ostili. Scendendo troppo in fretta i gradini dell'infamia, però, si rischia di provocare rivolte interne e catastrofi diplomatiche.





■ Gli Ikko-ikki, i seguaci della Terra Pura, fanno la loro comparsa come forza ribelle.



■ I matrimoni possono essere uno strumento politico importante: peraltro, è consentita la poligamia.

ECONOMIA DEL SOL LEVANTE

Le province, in *Sengoku*, sono entità piuttosto semplici: producono una rendita e schierano armate. Del loro miglioramento si occupano il maestro delle cerimonie e il maestro delle armi, che possono intervenire in una zona alla volta, avviando la costruzione di edifici civili oppure di castelli più avanzati, al costo di una riduzione momentanea del gettito fiscale. Il terzo maestro, quello della guardia, è invece in grado di preparare il terreno all'edificazione di strutture più complesse con effetti su tutto il clan, che andranno però pagate in denaro sonante.

CHIESE E PAGODE

Sengoku modella il conflitto religioso che si sviluppò in Giappone a seguito dell'arrivo delle navi portoghesi e dei missionari cattolici. Alle due religioni originarie, Buddhismo e Shintoismo, si aggiunge quindi, nel corso del XVI secolo, il Cristianesimo. È possibile costruire un edificio specifico per ciascuna fede, e guadagnare così, oltre a un piccolo bonus alla ricchezza o all'onore, anche un miglioramento delle relazioni con i clan che condividono la medesima religione.

IN 50 PAROLE

COS'È...

Una valida rievocazione strategica del Giappone feudale

È COME...

Crusader Kings; Europa Universalis con gli occhi a mandorla

È PER...

Chi predilige un'epopea dinastica a battaglie spettacolari

info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Paradox Interactive** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com; www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet www.paradoxplaza.com/games/sengoku

specifiche tecniche

- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 4 GB RAM**
- Multiplayer **Internet**

- ■ Cattura lo spirito del Giappone medievale
- ■ Grande attinenza alla realtà feudale
- ■ Più accessibile rispetto alla media Paradox…
- ■ … e meno profondo dei predecessori
- ■ Giocare con i clan minori è una sofferenza
- ■ Simulazione militare astratta

Sengoku è un buon gioco: accessibile, sufficientemente profondo e fedele al periodo storico preso in esame. Non è, però, uno dei trionfi strategici cui Paradox ci ha abituato. Adatto ai novizi, i giocatori veterani rischiano di trovarlo un po' troppo semplicistico.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	7	8	7	7	8

www.gamesvillage.it

75 Steam Achievement

■ Le spie rivelano gli accordi segreti e sono fondamentali per smascherare i doppiogiochisti.

IN ITALIANO

A Game of Thrones: Genesis **viene distribuito nel nostro Paese in un'edizione Collector's che include la mappa di Westeros e due artwork esclusivi. Questa edizione è tutta tradotta in italiano. Genesis può essere acquistato anche su Steam (http://store.steampowered.com). In ogni caso va attivato via Internet, ma poi può essere giocato anche offline.**



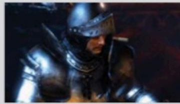
GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

A GAME OF THRONES: GENESIS

Al gioco del trono, o si vince o si muore. Nel mentre, però, ci si annoia parecchio.

INTRIGHI A CORTE

Genesis ricorda, negli intenti, un altro titolo ambizioso: *Republic – The Revolution*, firmato dall'epigono di Molyneux, Demis Hassabis. Entrambi i giochi rigettano l'enfasi militaresca tipica degli strategici, mirando a proporre, a livelli diversi, una simulazione diplomatica e politica; tutti e due si risolvono in boardgame elettronici, unica alternativa quando ci si rende conto di aver nutrito ambizioni eccessive. Cyanide ha tentato di portare su schermo lo spirito delle "Cronache", e in un certo senso ci è riuscita: al di là delle rigide regole e delle unità stereotipate, si intravede il gusto dell'intrigo tipico di Martin. Peccato che tale sottigliezza possa essere colta solo dagli amanti della saga, gli stessi che avrebbero, verosimilmente, desiderato un uso più proficuo della licenza e una maggiore attenzione a luoghi, personaggi ed eventi di Westeros.



RISORSE MEDIEVALI

In *Genesis*, l'oro viene ricavato dal commercio fra le città alleate, ed è spendibile per reclutare le unità diplomatiche; il cibo è prodotto dai contadini e risulta indispensabile per la creazione di eserciti. Questi appaiono, sulla mappa, come piccoli reggimenti e sono caratterizzati da un rapporto di forza in stile "morra cinese".

FARE del buon fantasy è difficile, molto difficile. Se, in ambito videoludico, il problema si pone in maniera solo relativa, parlando di romanzi è raro trovare opere valide.

Le "Cronache del ghiaccio e del fuoco", di George R. R. Martin rappresentano una gradita eccezione. Un mondo medievaleggiante costruito con grande cura, in cui maghi da circo equestre, Orchi ed Elfi cedono il passo a trame bizantine e intrighi di corte: tutte cose, ammettiamolo, difficili da trasporre su monitor. La strada di Cyanide era, quindi, in salita dal principio, e lo scivolone prevedibile. Il risultato è *A Game of Thrones: Genesis*, un titolo che ha l'anima del boardgame e ben scarsa potenza evocativa. La campagna, ispirata agli eventi della storia antica di Westeros – così si chiama il mondo ideato da Martin – funziona tutt'al più come un lungo, tedioso tutorial, una sorta di riassunto tanto delle meccaniche di gioco quando della vicenda stessa: una modalità, a dire il vero, trascurabile. Più interessanti le schermaglie, tanto in singolo quanto in multigiocatore, che ci vedono al comando di una fra le otto case nobiliari, con il compito di conseguire quanto più prestigio possibile, tramite l'ottenimento di ricchezza e potere. Il confronto avviene su una mappa suddivisa in territori e punteggiata di città e castelli, e ciascuna "pedina" ha una funzione ben precisa all'interno del sistema di regole: gli emissari stipulano alleanze

> **"Truppe generiche si affrontano in scontri piuttosto miseri"**

con i centri neutrali e accordi segreti con i borghi nemici, le spie rivelano tali macchinazioni e i tentativi di corruzione, le dame contraggono matrimoni diplomatici, ma sono vulnerabili alle lame degli assassini, e così via. Quando i conflitti fra le casate si fanno serrati, il regno precipita nella guerra e la diplomazia lascia il campo al reclutamento di truppe e alla conquista.

Sulla carta, si tratta di dinamiche ben congegnate: peccato che si riducano a una sorta di gioco al rimpiattino, il cui ritmo è dettato da una ripetitiva danza di mosse e contromosse, chiaro segno che il gioco avrebbe funzionato molto meglio a turni. Deludente anche l'aspetto militare, che vede truppe generiche affrontarsi in scontri piuttosto miseri. Per non parlare della grafica, vetusta, povera di dettagli e generalmente sgradevole. Dietro *Genesis* c'è un'idea teoricamente valida, ma forse inapplicabile con successo: quello che ne consegue è un titolo che percorre zoppicando la strada della sperimentazione, e si ferma lontano dal traguardo.

Claudio Chianese GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È... Un RTS atipico, centrato su diplomazia e intrigo

È COME... *Republic – The Revolution*

È PER... I videogiocatori accademici con il pallino per le strutture bizzarre.

info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Cyanide Studios** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90 (ed Collector's); € 39,99 (Steam)** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet www.agot-genesis.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU Dual Core 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 10 GB HD, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 3 GHz, 2 GB RAM**
- Multiplayer **Internet**

- Struttura di gioco peculiare
- Enfasi sull'intrigo e il doppio gioco
- È pur sempre Martin

- Campagna trascurabile
- Meccaniche ripetitive
- La licenza avrebbe meritato più spazio

***Genesis* sarebbe stato un titolo migliore se avesse puntato più in basso. Dalle "Cronache" si sarebbe potuto ricavare un valido RTS in stile *Re Artù*, forse non il massimo dell'innovazione, ma certo godibile. Invece, Cyanide ci consegna un esperimento fallito.**

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	FEDELTÀ ALLA LICENZA
5	6	7	7	6	5

LAME CONTRO PORTATILI

Durante la nostra prova, ci siamo resi conto di un fastidioso problema che appare quando *Shogun 2* e le sue espansioni vengono installati su un portatile dotato di due schede video. È pratica sempre più comune per le società che costruiscono laptop dotarli di una scheda a "bassa potenza" (come una Mobile Intel HD) per risparmiare batteria quando non si usano programmi che richiedono grandi prestazioni, e di una più potente per quando si desidera videogiocare. Il problema è che su alcuni modelli (tra cui il nostro HP Pavillion DV6-6170sl) *Shogun 2* sfrutta benissimo la potenza della Radeon 6770M acclusa, ma, nel pannello delle opzioni, "vede" solo l'Intel HD. Il risultato è che tutte le opzioni grafiche del livello "Ultra" non sono accessibili, poiché il programma ritiene, erroneamente, che il PC non abbia abbastanza risorse per gestirle. In attesa di una patch, è possibile provare a cambiare la gestione della scheda grafica da "dinamica" a "fissa" nel BIOS, anche se, da quanto si legge su Internet, non tutti i giocatori afflitti dal problema sono riusciti a risolverlo.



■ I nuovi agenti possono, tra le altre cose, convertire unità e generali nemici alla nostra causa.



LINGUA E COSTI

Rise of the Samurai **è acquistabile su Steam e GamersGate al prezzo di 6,99 euro. È disponibile in italiano (testi e doppiaggio) oltre che in inglese, francese, tedesco, spagnolo, russo e polacco. Per giocare è necessario avere installato il gioco base *Total War: Shogun 2*.**

GENERE: STRATEGIA STORICA

TOTAL WAR: SHOGUN 2 RISE OF THE SAMURAI

I "secoli bui" del Giappone tornano a splendere!

PIÙ di un contenuto scaricabile (DLC), ma meno di un'espansione vera e propria, *Rise of the Samurai* porta una ventata di freschezza sui campi di battaglia di *Shogun 2* con una campagna tutta nuova (per dimensioni può essere paragonata a una delle quattro che componevano l'espansione *Kingdoms* di *Medieval 2*) e un buon numero di unità e opzioni.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

RotS è, a tutti gli effetti, un "prequel" degli eventi narrati nella campagna di *Shogun 2*. Non solo perché si svolge quattro secoli prima, ma anche (come suggerisce il titolo) perché mostra a tutti gli effetti come si svolse l'ascesa di uno degli ordini guerrieri più famosi di tutti i tempi. L'ambientazione ci riporta, infatti, nel periodo della guerra Genpei, combattuta tra il 1180 e il 1185 tra i clan Taira e Minamoto, e che si concluse con la vittoria di quest'ultimo e la fondazione dello shogunato Kamakura da parte di Minamoto Yoritomo nel 1192.

Il giocatore ha modo di scegliere quale condurre tra uno dei tre principali clan del periodo (a loro volta composti da due famiglie), e la modalità campagna non è, nella forma, molto differente da quella cui ci ha abituato *Shogun 2*. Lo è però, e molto, nella sostanza, grazie, soprattutto,

> **"Le unità di samurai nel XII secolo sono poche e molto costose"**

al diverso "bilanciamento" della forza relativa delle truppe. L'arte della guerra, nel XII secolo, era meno sofisticata, e le unità "d'élite" dei samurai facevano le loro prime apparizioni sui campi di battaglia. Queste sono, in linea generale, ancora più rare e preziose (anche perché reclutarle costa molto), mentre i giocatori avranno a disposizione enormi masse di unità male armate e dal basso morale, ma capaci di travolgere avversari più preparati con la forza del numero.

Altre possibilità tattiche vengono dai nuovi agenti. I Sou demoralizzano i nemici, rafforzano il morale degli alleati e aumentano la felicità dei nostri territori; le Shirabyoshi sono seduttrici che possono convertire i nemici alla nostra causa; i Monomi sono un incrocio tra spie e assassini; i quasi impronunciabili Junstsatsushi sono una sorta di missionari capaci di convertire intere armate (nonché di combattere la corruzione delle nostre). Infine, gli agenti guadagnano esperienza e sviluppano abilità diverse che li rendono ancora più personalizzati.

RotS offre nuovi castelli da assediare e dieci tipi di unità navali, oltre a tutte le correzioni di bug contenute nelle patch pubblicate finora. La campagna, a nostro avviso, è ben bilanciata (come lo era quella di *Shogun 2*) e ogni fazione ha sia una posizione di partenza interessante, sia caratteristiche che la rendono unica. *Rise of the Samurai* propone, in definitiva, una grande mole di contenuti e una bella rinfrescata alla giocabilità per un prezzo contenuto. Se siete appassionati di *Shogun 2*, non c'è ragione per farvelo scappare.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È... Un'espansione che trasforma *Shogun 2* in un'esperienza tutta nuova

È COME... Una campagna di *Medieval 2: Kingdoms*, ma con più contenuti
Un viaggio nel profondo passato del Giappone

È PER... Chi adora *Shogun 2* e vuole saperne di più sull'evoluzione delle sue armate.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Creative Assembly** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com; www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 6,99** ■ Età Consigliata **16** ■ Internet www.totalwar.com/shogun2

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core 2 GHZ, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 2GB HD, Internet, *Shogun 2***
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D DX 11**
- Multiplayer **Internet**

- Nuove unità e agenti
- I.A. degli assedi migliorata
- Atmosfera e strategie diverse dall'originale

- La struttura della campagna è inalterata
- Ancora qualche bug
- Problemi di bilanciamento nei costi delle unità

Poche espansioni danno così tanto a un prezzo così contenuto. La campagna nel XII secolo è diversa sia nell'atmosfera, sia nelle tattiche richieste. Nuove unità, agenti, castelli e una I.A. migliorata completano un'offerta fenomenale.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
9	8	9	7	8	8



UPLAY
4 ricompense
ACHIEVEMENT

■ Ogni giocatore ha un'Arca: una sorta di base operativa in grado di ottenere dei rifornimenti.

GENERE: GESTIONALE/STRATEGIA

ANNO 2070

Il segreto per sopravvivere e arginare il collasso ambientale, secondo Related Designs.

IN ITALIANO

Ubisoft distribuisce *Anno 2070* ottimamente tradotto in italiano. Il doppiaggio è rimasto in inglese, ma è accompagnato dai sottotitoli nella nostra lingua, attivabili dall'apposito menu delle impostazioni, e da un briefing riassuntivo. Anche le altre voci di menu e le scritte a video sono state tradotte nel nostro idioma.



È passato più di un decennio da quando la serie *Anno* inaugurava il proprio ciclo vitale su PC. Dopo le crociate e i mercanti di Venezia, però, un balzo di seicentosessantasei anni ci porta nel 2070, con un titolo che sembra – e ipotizza in termini verosimili – la naturale conseguenza storica del progresso della civiltà moderna.



Lo sfruttamento sconsiderato delle risorse naturali ha portato alla situazione che si può intravedere sin dai filmati introduttivi di *Anno 2070*: un pianeta Terra ben diverso da quello che conosciamo, con l'innalzamento del livello delle acque che ha sconvolto dovunque la vita. È un *Anno* che, a dispetto dell'ambientazione fantascientifica, non tradisce la propria appartenenza alla serie, importando i meccanismi strategico-gestionali che appartenevano ai suoi predecessori, pur se con una complessità di fondo maggiore e con alcune ottime novità.

Il mondo di *Anno 2070* è luogo di tensione fra tre diversi gruppi: gli Eco, i Tycoon e i Tech. La vera contrapposizione avviene fra i primi due, ragion per cui ogni azione concorre a far pendere l'approvazione dell'una o dell'altra fazione in favore (o a svantaggio) del giocatore, che si trova ad affrontare la sfida in modalità profondamente diverse tra loro.

"La I.A. è reattiva e in grado di gestire i molteplici parametri"

In modalità Missioni Singole, sono ben sette le mappe a disposizione, ciascuna caratterizzata da difficoltà e obiettivi ben precisi e differenti.
La Campagna principale consta di tre capitoli suddivisi in diverse missioni, tra cui le prime hanno un carattere introduttivo. In questa modalità, la curva di apprendimento è ben calibrata e leviga quella complessità che gran parte dei giocatori può avvertire come un ostacolo, almeno inizialmente.
Le due fazioni possiedono modi di sopravvivenza diversi e stili di vita caratteristici, per cui bisognerà fare i conti con il reperimento delle risorse di base e le esigenze della popolazione.

Ogni azione implica delle micro e macro conseguenze che si ripercuotono sull'isola (o sulle isole) colonizzata e sui rapporti con gli altri Personaggi Non Giocanti, che di volta in volta possono assegnare delle missioni e quindi contribuire in qualche modo a influenzare l'orientamento nei confronti dell'uno o dell'altro gruppo. Tale aspetto assume un peso maggiore nella modalità Partita Continua che, in mancanza di una storia di fondo, consente maggior libertà d'azione per un'esperienza di gioco profondamente longeva.

L'Intelligenza Artificiale dà prova di essere reattiva e perfettamente in grado di gestire i molteplici parametri che concorrono al benessere della popolazione e alla crescita economica, insieme a quelli che tengono conto della nostra reputazione con i vari leader controllati dalla CPU. Quanto più si riesce a far crescere ed evolvere la popolazione dell'isola, tanti più edifici avremo a disposizione per espanderci e aumentare il nostro peso politico, oltre che militare, sebbene quest'ultimo aspetto sia più strumentale che strategico.

Più il nostro insediamento cresce, più la difficoltà di gioco aumenta, in funzione delle numerose variabili che entrano in campo in maniera graduale o che mutano in concomitanza con le trasformazioni circostanti. Anche il commercio diventa una chiave di volta essenziale per sostenere l'economia della città. In questo senso, come in tutte le altre circostanze evidenziate, l'interfaccia nitida, pulita e flessibile si presta a supportare quasi alla perfezione il giocatore. Le informazioni basilari sulla popolazione, le entrate o le risorse naturali e quelle conservate nei depositi sono a portata di mano e la minimappa a lato completa il quadro d'efficienza.

Uscendo dai confini del single player, *Anno 2070* connette in rete fino a un massimo di otto giocatori a partita, in modalità cooperativa o competitiva. Ci sono anche altre funzioni online, ragion per cui diventa un peccato privarsi della modalità multiplayer, ora che è perfettamente integrata.

Il motore di gioco è senza dubbio un altro aspetto positivo del titolo di Ubisoft. La qualità globale di *Anno 2070* è fra le migliori viste finora in un gestionale/strategico, anche se qualcuno storcerà un po' il naso di fronte all'impossibilità di disattivare o attenuare l'effetto bloom. Il design degli edifici e dei veicoli è pregevole, mentre il notevole livello di dettaglio consente di ammirare anche le più piccole animazioni.

Gli unici difetti degni di nota, dei bug che disturbavano il proseguimento di alcune missioni, sono già scomparsi dalla circolazione, corretti in poche ore dalle patch tra una partita e l'altra.

Simona Maiorano

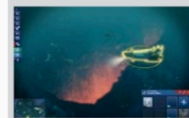


ACHIEVEMENT

Anno 2070 consente di accumulare 4 ricompense UPlay, per un totale di 100 punti. Questi ultimi possono essere spesi per ottenere dei contenuti bonus nel gioco, per esempio: un avatar, una missione bonus o un'unità di trasporto.

IL FUTURO SOMMERSO

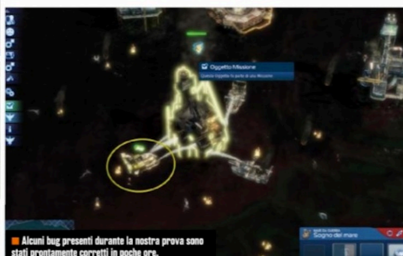
La Terra di *Anno 2070* ha spazio per tre gruppi sociali appartenenti a fazioni politiche diverse. Gli Eco amano la vita salutare e l'organizzazione di cui fanno parte, Eden Initiative, mira a salvaguardare le risorse naturali e l'intero ambiente. Diversamente, la Global Trust è nota per le sue industrie e per lo sfruttamento delle materie prime, una politica industriale che impiega gli alacri Tycoon. Entrambe queste fazioni possono servirsi della tecnologia avanzata della S.A.A.T, che nel gioco si traduce nella possibilità di colonizzare finanche gli abissi marini, alla ricerca di risorse energetiche alternative, e di creare laboratori tecnologici.



UNA SOCIETÀ GLOBALE

Restando connessi a Internet e osservando le voci di menu, ci si rende conto che l'intero *Anno 2070* è concepito come un portale che rende il giocatore partecipe di una società fittizia globale. Le statistiche personali di tutti i partecipanti influiscono su quelle globali e, di tanto in tanto, vengono sbloccati degli eventi mondiali, vale a dire delle speciali campagne disponibili per periodi limitati. Il giocatore può, inoltre, esprimere le proprie preferenze per il Senato, scegliendo il candidato (virtuale) della fazione che intende sostenere.
La vittoria di ciascun candidato implica delle conseguenze in gioco per gli appartenenti alla fazione vincente.
Le votazioni del Consiglio Mondiale, invece, determinano effetti per tutti i giocatori, che potranno votare i candidati preferiti sulla base dei loro "programmi".





■ Alcuni bug presenti durante la nostra prova sono stati prontamente corretti in poche ore.



■ Le città, Eco, Tycoon o Tech, progrediscono se tutte le esigenze vengono soddisfatte.

IL DRM

Come molti titoli Ubisoft, *Anno 2070* è provvisto di un sistema di protezione che richiede una connessione a Internet necessaria per attivare online il gioco. Qualora si volessero utilizzare tutte le funzioni multiplayer, è indicato dotarsi di una connessione permanente e stabile per le partite con altri giocatori. In entrambi i casi, bisogna registrare la propria copia tramite un account UPlay per poter giocare.

L'IMPORTANZA DELLE RELAZIONI

Il pulsante Diplomazia dà accesso, durante le partite, a diverse informazioni e alla possibilità di intessere relazioni con gli altri Personaggi Non Giocanti. È possibile chiedere prestiti economici, oppure missioni per ottenere compensi o navi da guerra e decidere di migliorare i propri rapporti con un leader, piuttosto che con un altro.

UNA MISSIONE AL GIORNO

Tra le modalità di gioco, segnaliamo Eventi Attuali, che sottopone una missione al giorno in stile sandbox. Gli incarichi proposti potranno essere completati solo durante le Partite Continue (single o multiplayer) o in modalità Missioni Singole.

IN 50 PAROLE

COS'È...

Un gestionale/strategico ambientato su un pianeta Terra afflitto da stravolgimenti climatici e naturali

È COME...

Anno 1404, con una formula di gioco potenziata, una grafica migliore e ambientato nel 2070

È PER...

Chi ama i titoli strategici non troppo centrati sugli aspetti militari.

info ■ Casa **Blue Byte** ■ Sviluppatore **Related Designs** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **7** ■ Internet http://anno-game.ubi.com/anno-2070/en-GB/home/

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 5 GB HD, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2,4 GHz, 4 GB RAM**
- Multiplayer **Internet**

- Giocabilità solida
- Grafica nitida e ricca di dettagli
- Ambientazione futuristica perfetta

- Effetto bloom eccessivo
- Qualche bug
- Provoca dipendenza

Non c'è alcuna evidente sbavatura in *Anno 2070*. La formula di gioco è ricca, solida e coinvolge molto più che in passato. L'ambientazione futuristica centra il bersaglio con determinazione, soddisfacendo ogni aspettativa.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
9	8	9	9	9	9

PACCHETTI SPECIALI

Alcuni nuovi contenuti dell'edizione *2012* di *Cities XL* sono raggiungibili dal pulsante dei pacchetti speciali. Qui, oltre ai pacchetti che aggiungono edifici caratteristici di Europa, Asia e America già presenti in *Cities XL 2011*, è consentito selezionare nuove strutture: quelle tipiche dei paesaggi di montagna, e case, ristoranti e banchine da posizionare su una spiaggia, a ridosso del mare. Interessante è anche l'introduzione del pacchetto medievale, che permette di creare un borgo antico nel cuore di una gigantesca metropoli.



La costruzione delle strade va pianificata per collegare fra loro tutte le zone della città.

GENERE: GESTIONALE CITTADINO

CITIES XL 2012

Il gioco gestionale cittadino da cartolina... un anno dopo.

IN ITALIANO

Cities XL 2012 è tradotto in italiano. Non ci sono dialoghi, ma tutte le scritte dei menu, dell'interfaccia e le indicazioni del tutorial introduttivo sono nella nostra lingua.



IN 50 PAROLE

COS'È...

Un gestionale dall'aspetto moderno, che consente di creare città con paesaggi profondamente diversi

È COME...

SimCity 4, ma ha numerose lacune che potrebbero deludere i fan della serie di Maxis

È PER...

Chi vuole costruire città virtuali e godersele in visuale cartolina.

CIRCA due anni fa, lo sviluppatore francese Monte Cristo chiudeva le porte, alcuni mesi dopo aver consegnato agli appassionati di giochi gestionali cittadini *Cities XL*.

Quel primo titolo trovò un seguito nella versione *2011* del marchio rilevato da Focus Home Interactive. Anche se il nome del gioco di cui state leggendo la recensione lo suggerisce, *Cities XL 2012* non è propriamente il "nuovo" esponente della saga. È sufficiente dire che viene distribuito sia sotto forma di espansione per *Cities XL 2011*, sia in veste di titolo a sé stante.

In realtà, *Cities XL 2012* non è molto diverso da un pacchetto aggiuntivo di contenuti, perché non apporta alcuna variazione, seppur minima, alla giocabilità del suo predecessore, che invece andava migliorata e corretta. Sulla poltrona di sindaco virtuale ci si trova a cominciare la costruzione di una nuova città a partire da una sequenza di azioni che, a lungo andare, diventa scontata e ripetitiva. Dopo aver creato la strada principale, quindi il municipio e il centro servizi, giunge il momento di prendersi cura dei cittadini e farsi carico delle loro richieste, nel bene e soprattutto nel male, dato che saranno più o meno le stesse, nonostante la presenza di gruppi sociali diversi.

L'Intelligenza Artificiale di *Cities XL 2012*, che dovrebbe occuparsi di combinare in modo

> "Non apporta alcuna variazione alla giocabilità del predecessore"

sensato i vari parametri di gioco, è lenta e costringe ad agire entro limiti imposti per ragioni di semplificazione. Pur sfruttando ogni risorsa urbana e naturale, infatti, ci si trova spesso con le casse del comune in rosso e l'impossibilità di agire sulle uscite, se non attraverso l'eliminazione degli edifici che impattano negativamente sul bilancio economico. L'ampia scelta delle mappe e le numerose strutture a disposizione consentono di edificare città dall'impatto estetico notevole, anche se il motore di gioco è scarsamente ottimizzato per girare sulle moderne configurazioni che utilizzano CPU a core multipli.

In *Cities XL 2012* permangono, quindi, problemi ben noti, interfaccia inclusa: leggera, poiché consente di raggiungere ogni funzione in tre clic, ma poco intuitiva e con scritte troppo piccole. Pur ingrandendola dalle opzioni del menu, si finisce per sottrarre spazio a una visuale di gioco non sempre reattiva.

Alcune piccole migliorie sono rese possibili grazie ai contenuti creati e condivisi dalla community di XLnation.net. I Mod, realizzati tramite gli strumenti messi a disposizione dagli sviluppatori, sono, di fatto l'unica novità che amplia e rende più piacevole l'esperienza dei sindaci virtuali che decideranno di acquistare *Cities XL 2012*.

Simona Maiorano — GIOCHI COMPUTER

RETAGGIO DEL PASSATO

Il sistema di commercio di *Cities XL 2012* è rimasto ancorato alle vecchie meccaniche introdotte in *Cities XL*, quando il gioco funzionava come MMOG e consentiva ai partecipanti di scambiarsi gettoni ed esportare i beni prodotti dalla propria città, negoziando domanda e offerta. Da *Cities XL 2011*, il multiplayer non è più presente, e il modulo di gioco relativo al commercio è stato convertito per funzionare in single player. Ogni città creata diventa un possibile partner economico, selezionabile da un menu a tendina, ma questa soluzione è poco funzionale al divertimento del giocatore che preferisce, generalmente, creare una città per volta, svolgendo partite di diverse ore ciascuna. A meno che non ci si rivolga alla community per scaricare i salvataggi degli altri appassionati, quindi, si è tenuti a costruire più città in grado di produrre risorse diverse, per ottenere un minimo di realismo riguardo gli aspetti commerciali.



info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Focus Home Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,90 (gioco inscatolato), € 14,99 (espansione)** ■ Età Consigliata **3** ■ Internet www2.citiesxl.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 9 GB HD, DVD-ROM, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- ■ Mappe di notevole impatto estetico
- ■ Tanti edifici e strutture
- ■ Possibilità di applicare Mod

- ■ Motore di gioco sorpassato
- ■ Sistema commerciale poco soddisfacente
- ■ I.A. problematica

***Cities XL 2012* punta molto sull'aspetto estetico, mentre quello strettamente gestionale è meno curato. Ritrovare alcuni vecchi problemi è frustrante. Chi cerca novità sostanziali e una giocabilità complessa rimarrà deluso.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	6	5	6	6	6



Gli animali hanno una personalità definita da "tratti caratteriali" simili a quelli dei Sims.

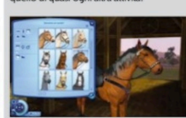
GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 3 ANIMALI & CO.

I migliori amici dei Sims.

VITA EQUESTRE

Ai cavalli sono legate alcune delle attività più interessanti introdotte da *Animali & Co.* Animale e cavaliere devono entrambi allenarsi per poterle praticare al meglio. I Sims devono imparare a stare in sella (e questo è intuitivo), mentre i cavalli possono apprendere a correre sempre più velocemente e imparare esercizi equestri. Sono anche previste competizioni e, in verità, ci è parso che il bilanciamento di queste ultime in termini di premi (in denaro) sia eccessivamente sbilanciato a favore del giocatore: un cavallo ben addestrato e un cavaliere competente possono, infatti, garantire un gettito immenso di monetine, superiore a quello di quasi ogni altra attività.



ANCHE i Sims, come noi, hanno appuntamenti inevitabili nella loro vita: la morte, le tasse... e l'espansione dedicata agli animali. Terzo capitolo della serie, dunque, e terzo pacchetto dedicato alle creature grandi e piccole, e più o meno domestiche.

Cani e gatti, naturalmente, la fanno da padroni, e, oltre ad adottare compagni appartenenti alle razze più famose, possiamo crearne di buffi e personalizzati grazie a un editor simile a quello utilizzato per i Sims. Siamo in grado di decidere, inoltre, i loro "tratti caratteriali", che sono scelti da una lista molto più lunga rispetto al passato.

Parallelamente, anche i Sims possono accedere a cinque nuovi tratti legati agli animali, come "cinofilo" o "equestre". Ai gatti è consentito cacciare animali più piccoli. Ai cani, stranamente, no, in compenso possono trovare tesori.

La vera novità rispetto al passato sono, però, i cavalli, finalmente raffigurati in tutto il loro fulgore e ai quali dedichiamo uno spazio a parte. Non a caso, pensiamo, la nuova città installata con il gioco si chiama Appaloosa Plains, e abbandona

> "Adottare un animale non costa nulla"

le suggestioni della California per avvicinarsi più a quelle tipiche del Texas e del Sudovest americano.

Curiosamente, adottare un animale non costa nulla, e questo vale anche per i cavalli. È una scelta che si distacca dalle espansioni per *The Sims 1* e *2*, dove per acquistare un micio occorreva accendere un mutuo. Mentre ciò non ci disturba per quanto riguarda cani e gatti, è una scelta che lascia perplessi nel caso dei cavalli – soprattutto considerando che questi possono divenire un'incredibile fonte di introiti. Chi lo desidera può comunque provare a fare amicizia con animali randagi.

Animali & Co. aggiunge anche nuovi protagonisti selvatici alla fauna virtuale di *The Sims 3*, come lucertole, serpenti e procioni. Inoltre, la "creatura fantastica" che tradizionalmente accompagna ogni espansione è, in questo caso, un unicorno dotato di poteri magici. Incidentalmente, tali elementi si legano bene a hobby come quello della fotografia, e una splendida immagine di un unicorno al galoppo nei boschi regalerà... be', solo soddisfazioni.

Malgrado la nuova città e le attività legate ai nuovi amici, *Animali & Co.* è un'espansione dedicata a chi considera *The Sims* come un gioco di ruolo, piuttosto che a chi lo vede come un gioco di strategia arricchito da sfide e obiettivi da raggiungere. È bello avere il gatto che ci osserva mentre scriviamo un romanzo, o lustrare il manto al nostro cavallo dopo una gara vinta, e il pregio più grosso di questa espansione consiste nel dare tali emozioni virtuali.

Vincenzo Beretta — GIOCHI COMPUTER

IN ITALIANO

***The Sims 3: Animali & Co.* è tradotto in italiano. Come di consueto, il gioco non è doppiato, dal momento che i Sims parlano con la loro caratteristica e universale favella: il simlish.**



IN 50 PAROLE

COS'È...

Un'espansione dedicata agli animali virtuali

È COME...

Le espansioni analoghe per *The Sims 1 e 2*, con molte aggiunte ma qualche semplificazione; Un cagnolone che si tuffa in piscina con noi

È PER...

Chi ama gli animali anche nel mondo virtuale.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet thesims3.ea.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM, *The Sims 3***
- Sis. Cons. **CPU 3 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Internet**
- Multiplayer **No**

- ■ È arrivata la cavalleria!
- ■ Animali molto personalizzabili
- ■ Gare e competizioni

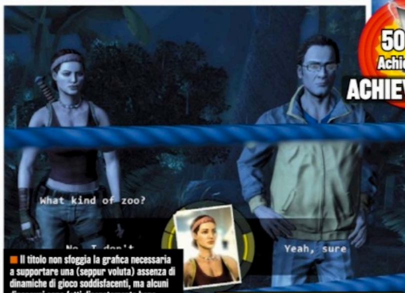
- ■ Premi delle gare troppo ricchi
- ■ Pochi animali "selvaggi"
- ■ La grafica inizia a essere datata

Adottate un cavallo e la vostra economia famigliare galopperà. Il vero valore di *Animali & Co.* è, però, nel restituire, sia pure virtualmente, quelle emozioni che solo i piccoli e grandi amici dell'uomo sanno dare.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	INTERAZIONI	CONTENUTI
8	7	8	7	7	7





Il titolo non sfoggia la grafica necessaria a supportare una (seppur voluta) assenza di dinamiche di gioco soddisfacenti, ma alcuni dinosauri sono fatti discretamente bene.

STORIE DI DINOSAURI
Il gioco inizia a cavallo della fine del primo film, riproponendone un personaggio minore: il dottor Gerry Harding che, raggiunto su Isla Nublar dalla figlia Jess, deve affrontare i dinosauri rimasti senza controllo dopo lo shutdown del parco e la fuga di Dennis Nedry con gli embrioni.

GENERE: AVVENTURA

JURASSIC PARK: THE GAME

Passo falso di Telltale con un gioco a rischio di estinzione.

SOLO IN INGLESE
L'unica lingua disponibile per testo a schermo, sottotitoli e parlato è l'inglese. Al momento, la possibilità di una traduzione in italiano del gioco è più che remota.

NEL 2013, uno dei film più amati dalla generazione degli attuali trentenni spegnerà ben venti candeline, ma pare che Universal abbia deciso di accelerare i tempi e di festeggiare l'evento con un paio d'anni di anticipo e con la pubblicazione di un cofanetto in Blu-ray che contiene l'intera trilogia di "Jurassic Park".

Dopo aver scritto la parola "fine" dell'omaggio videoludico alla saga di "Ritorno al Futuro", anche il team di Telltale si è messo al lavoro per realizzare un gioco dedicato ai dinosauri di Steven Spielberg, cercando d'intraprendere una strada alternativa alla classica avventura grafica.

Le fasi di lavorazione di *Jurassic Park: The Game* sono state caratterizzate da cambi di rotta e paragoni un po' azzardati. La pubblicazione avrebbe dovuto prendere la forma a episodi partendo dallo scorso aprile, ma è stata rimandata all'autunno e compressa in un'unica uscita comprendente tutti e quattro i capitoli. Per descrivere le dinamiche di gioco sono circolate voci a proposito del paragone con uno dei titoli per console più importanti della scorsa stagione: *Heavy Rain*. Il risultato del confronto, però, ha segnato l'evidente disfatta dei dinosauri, che a conti fatti con il colossale lavoro di Quantic Dream hanno in comune solo l'uso smodato della tecnica dei quick time event (cioè, la necessità di premere tempestivamente il tasto indicato sullo schermo per permettere il proseguire dell'azione nel modo più corretto o in base alle proprie preferenze). Si può dire che struttura di gioco di *Jurassic Park* sia tutta qui, con in aggiunta la facoltà di dialogare con gli altri personaggi o di spostarsi da un punto d'interesse dello scenario all'altro tramite un apposito menu. I protagonisti, infatti, non sono controllati direttamente dal giocatore, ma si possono muovere solo da una posizione predefinita all'altra, rendendo l'avventura una sorta di "film interattivo su binari".

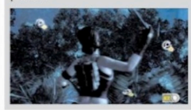
> "È una sorta di film interattivo su binari"

Nonostante l'evidente cura degli sviluppatori nel ricreare al meglio le atmosfere della pellicola, dinamiche così striminzite e non supportate da una realizzazione tecnica eccellente (la grafica non può certo dirsi all'ultimo grido) rendono l'esperienza noiosa e ripetitiva. Resta, quindi, un po' di amaro in bocca per questo *Jurassic Park*. Più che un prodotto completo e finito, sembra quasi un demo che propone un aspetto specifico di un gioco che avrebbe potuto essere più elaborato.

Elisa Leanza

RIFLESSI DA VELOCIRAPTOR
In *Jurassic Park* si alternano fasi di gioco esplorative, in cui scegliere la via da seguire selezionando a piacimento l'azione da compiere, e altre in cui è indispensabile agire come suggerito sullo schermo nel minor tempo possibile. In questo secondo caso, ci si troverà in situazioni in cui, in caso di errore, il personaggio subisce dei danni (che a lungo andare lo uccidono o, semplicemente, intaccano il giudizio complessivo una volta completato il livello) o passa a miglior vita. Alcuni quick time event sono parecchio ostici e si riesce a superarli solo dopo aver imparato a memoria la sequenza di pulsanti, ma i checkpoint sono ben piazzati.





IN 50 PAROLE

COS'È...
Un'avventura in cui premere il pulsante giusto al momento giusto

È COME...
Una versione semplificata e meno bella di *Heavy Rain*

È PER...
Chi ama così tanto i film sui dinosauri, da digerire l'assenza di struttura di gioco.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.telltalegames.com/jurassicpark

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Atmosfera ispirata al film
- Checkpoint ben distribuiti
- Pieno di dinosauri!

- Giocabilità ridotta al minimo
- Qualitativamente insoddisfacente
- Un po' monotono

Dispiace penalizzare la passione degli sviluppatori per la serie "Jurassic Park", ma il gioco vero e proprio è ridotto all'osso e anche il comparto estetico/tecnico non è dei migliori. Forse, un prezzo inferiore avrebbe giustificato di più l'acquisto.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	TRAMA	
6	7	6	6	6	6	**6**





I combattimenti sono in prima persona. Il bestiario è vario e decisamente bizzarro.

TUTTO IN INGLESE
La traduzione in italiano non è stata neppure presa in considerazione. D'altra parte, con una conoscenza elementare dell'inglese si può godere dello humour di *Cthulhu* dall'inizio sino alla fine.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

CTHULHU SAVES THE WORLD

Il più improbabile degli eroi nella più classica delle avventure.

DOPPIO AFFARE
Cthulu Saves the World può essere acquistato su Steam al prezzo di 1,99 euro. La cosa curiosa è che con la stessa cifra, sempre sulla piattaforma Valve, si può acquistare un pacchetto contenente *Cthulhu* e *Breath of the Death VII*, il precedente (e altrettanto demenziale) GdR alla giapponese targato Zerboyd.

ALL'epoca in cui H.P. Lovecraft diede alle stampe i suoi inquietanti cicli narrativi non mancò chi dubitò della sua salute mentale. Che fare, dunque, di fronte a un designer che ha deciso di trasformare Cthulhu, la creatura più terrificante nata dalla fantasia del Solitario di Providence, nell'eroe di un tipico gioco di ruolo alla giapponese? Applaudirlo, naturalmente.



Zerboyd Games è un piccolo team indipendente con sede a Lake Arrowhead, in California, che si farà ricordare per l'idea di mettere una terrificante divinità dormiente nei panni del salvatore del mondo. Soprattutto perché questa "visionaria" premessa si sviluppa in una storia ben raccontata, condita da dialoghi pieni di humour, personaggi memorabili, citazioni lovecraftiane a piene mani e un commentario degli sviluppatori imperdibile. Il fascino di *Cthulhu Saves the World* sta tutto qui: una riga di testo, una risata.

Lo schema dell'avventura è estremamente classico. Gli Zerboyd si sono ispirati ai giochi di ruolo pubblicati su console a 16-bit, in particolare al poco conosciuto *EarthBound*, da cui hanno ripreso il sistema di combattimento in prima persona (a turni). Proprio su questo aspetto hanno concentrato le proprie innovazioni più significative. Anzitutto, Cthulhu e i suoi compagni potranno fare impazzire i mostri che li ostacolano, con effetti variabili secondo la creatura colpita. In secondo luogo, incolonnando attacchi diretti faranno crescere un apposito contatore di combo, che fungerà da moltiplicatore al momento di scatenare le devastanti "combo finisher". Lanciare un incantesimo di cura riporterà a zero il contatore in questione. Inoltre, con il passare dei turni, i mostri diventeranno più forti, obbligando il giocatore a non tergiversare nella solita sequenza di attacchi e incantesimi di cura.

> "Una terrificante divinità dormiente nei panni del salvatore del mondo"

Al netto di queste piccole "novità", *Cthulhu Saves the World* è un classico gioco di ruolo alla giapponese, con villaggi, world map e dungeon da esplorare, combattimenti casuali da affrontare e poco altro. Mancano persino i tipici sottogiochi che aggiungono varietà alla formula di cui sopra. Da questo punto di vista, non avrebbe guastato un po' di estro in più.

Tecnicamente, poi, il gioco è un dinosauro, così datato che avrebbe sfigurato anche di fronte a certi gioiellini degli Anni '90 (*Chrono Trigger* su tutti). L'ispirata colonna sonora e il prezzo ridicolo di *Cthulhu Saves the World*, però, fanno passare sopra questi difetti.

Alessandro Gambino

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di ruolo alla giapponese dal tono demenziale

È COME...
EarthBound, Dragon Quest, Final Fantasy e tanti altri

È PER...
Chiunque abbia un minimo di senso dell'umorismo

info ■ Casa **Zeboyd Games** ■ Sviluppatore **Zeboyd Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 1,99** ■ Età Consigliata **12** ■ Internet http://zeboyd.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda video DX 9.0c, 200 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda video DX 9.0c**
- Multiplayer **No**

- Molto divertente
- Sistema di combattimento interessante
- Colonna sonora ispirata

- Nessuna variante allo schema di gioco base
- Tecnicamente preistorico
- Relativamente breve

***Cthulhu Saves the World* è il classico titolo indie spartano, economico e molto divertente. Quest'ultimo pregio è soprattutto il risultato di una scrittura esuberante, ma anche il suo schema di gioco tradizionale non delude.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE	
4	8	7	6	8	5	**7**

Giochiamo spendendo POCO



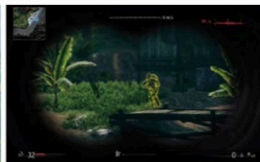
I giochi "budget" sono titoli molto recenti, proposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** FX Interactive/City Interactive ■ **Distributore:** FX Interactive ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,95 ■ **Provato su:** Set 10, 5½

SNIPER GHOST WARRIOR EDIZIONE ORO



■ I colpi più precisi sono accompagnati da una sequenza dinamica, che segue il proiettile fino al bersaglio.



AL primo appuntamento, *Sniper Ghost Warrior* non ci aveva impressionato positivamente, per via delle sue sbavature tecniche e per un'offerta di gioco incapace, nel complesso, di giustificare un prezzo di poco inferiore alla concorrenza più eccellente.

Soprattutto sul secondo punto, però, ci troviamo oggi davanti a una versione marchiata FX Interactive ben più prestante, che offre in un colpo solo, a una cifra davvero competitiva, tutti i contenuti aggiuntivi pubblicati dagli sviluppatori dalla prima uscita fino a oggi: il DLC *Second Strike* va a rimpolpare sia il comparto single player, con una piccola campagna e una mappa-sfida, in diretto collegamento con la trama originale, sia le opzioni per le partite multiplayer, con l'inserimento della modalità Capture the Flag e di 5 mappe nuove di zecca, qualitativamente migliori di quelle originali.

In particolare, il ruolo centrale assegnato ai fucili di precisione, di ogni calibro e portata, risulta efficace nel contesto classico di un Cattura la Bandiera, con continue ronde intorno all'obiettivo e la possibilità di uccidere i portatori da lunghissime distanze. City Interactive, poi, sembra aver seguito le indicazioni e le critiche dei giocatori all'uscita del gioco, ricercando nelle missioni aggiuntive la carica di pathos presente nei migliori livelli originali. Sgattaiolare in mezzo alla vegetazione può dare buone soddisfazioni, imbracciando al momento giusto un fucile di precisione silenziato (ne sono stati inseriti due nuovi, l'M99 e l'L96), e le esecuzioni di nuovi dittatori e trafficanti di Isla Trueno sono introdotte con la giusta prospettiva, sfruttando al meglio la simulazione balistica di *Sniper Ghost Warrior*.

Ricordiamo, infatti, che il gioco riproduce, con una certa perizia, le dinamiche di un tiro di precisione dalla distanza, con relativo calcolo delle caratteristiche fisiche; va anche sottolineato, però, come lo sviluppatore abbia voluto riportare le meccaniche su binari d'azione pura e disimpegnata, proprio in corrispondenza delle azioni di cecchinaggio, con il comando per il "ralenti" (che si ricarica a tempo) e con spettacolari sequenze dinamiche in caso di colpo alla testa, sulla scia del proiettile in volo.

Nella campagna principale non mancano le digressioni più classiche, saggiamente confinate in un numero ridotto di missioni: in questi casi, l'azione ci porta alla guida di un paio di elementi delle forze speciali, mitra alla mano, sottoponendoci a dinamiche fin troppo diffuse negli sparatutto di guerra moderna, con assalti su piattaforme petrolifere e in altri abusati contesti ambientali. Tenere un basso profilo, però, non è un'opzione sempre praticabile anche quando vestiamo i panni del cecchino, questa volta per ragioni più che comprensibili: è sufficiente scorgere un nemico in ritardo per ritrovarsi in una situazione poco adatta a un fucile di precisione, in mezzo ad avversari allertati e armati fino ai denti, desiderosi di farci la pelle. In questi casi, possono venire in nostro aiuto la pistola, il coltello e le armi semiautomatiche raccolte dai nemici uccisi, per scatenare una sparatoria come si deve. Attenzione, però, a privarsi del proprio strumento primario senza riflettere con la dovuta calma sulle mosse successive, perché la struttura delle mappe si fonda su fattori e opportunità che invitano al tiro dalla distanza, così come la giocabilità appare frenata se viene meno il calcolo balistico, insieme al rallentatore per le uccisioni più pirotecniche. Per lo stesso motivo, nelle missioni inedite l'opportunità di raccogliere armi nemiche è riservata alle situazioni più estreme e concitate, senza eccessi di "rambismo".



■ Il rampino è utilizzabile (e obbligatorio) solo in occasioni specifiche.

In termini meramente tecnici, infine, i pregi e difetti di *Sniper Ghost Warrior* sono rimasti simili a quelli del gioco originale, anche se ci è sembrato di rilevare una minore presenza di bug grafici (ma qualcuno è rimasto, specie nelle compenetrazioni poligonali): il Chrome Engine 4 non ha una resa lontanissima da quella del successore, visto in azione in *Dead Island*, dunque presenta scorci di scenari naturali piuttosto gradevoli, non molto completi in termini di poligoni, ma esaltati efficacemente dalle ombre e dal sistema di illuminazione.

A questi pregi aggiungiamo le buone animazioni, soprattutto per i movimenti in prima persona, e la discreta gestione della fisica per la balistica e per la rappresentazione scenica, con reazioni in gran parte credibili da parte di oggetti e modelli di nemici. Di contro, nessuna di queste componenti riesce a raggiungere i livelli delle produzioni ad altissimo budget, così come gli script risultano meno precisi e le Intelligenze Artificiali meno brillanti di quanto si possa vedere in un *Modern Warfare* a caso. Il prezzo, però, stavolta è competitivo, e incornicia un'offerta più varia e longeva: di certo, nella forma e nei contenuti di questa edizione, si tratta della migliore produzione recente di City Interactive, anche se questa considerazione deve essere sottoposta, come ogni altra cosa al mondo, a un criterio d'impietosa relatività.

Joseph Massena GIOCHI COMPUTER



■ La possibilità di raccogliere le armi è più rara, nelle missioni aggiuntive. Meglio così.



VERDETTO

€ € € € €

L'offerta di *Sniper Ghost Warrior* si fa più allettante, per gli sfegatati di FPS, con contenuti aggiuntivi e una valida rifinitura.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Total War: Shogun 2
GMC.Homer
"Una nuova battaglia all'orizzonte!"

Football Manager 2012
GMC.Pettinato
"Giochiamo il posticipo in anticipo!"

F1 2011
GMC.Pape
"Perché, quando salgo sulla monoposto, tutti sono preoccupati?"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS 2
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte
Prova: Apr 11 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito splendido, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. *Crysis 2* è tecnicamente superbo!

2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: HL 2, gli *Episodi 1 e 2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD MODERN WARFARE 3 Dic 11 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un seguito all'altezza della serie, con una valida (ma breve) campagna in singolo e un grande multiplayer.

5) BATTLEFIELD 3 Dic 11 VOTO 8 ½
Casa: EA Distributore: EA
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Un FPS imperdibile per chi desidera cimentarsi con una componente multiplayer complessa e longeva.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) F1 2011 Nov 11 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Namco/Bandai
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
È impegnativo e racchiude tutti gli elementi che rendono il Circus uno spettacolo indimenticabile.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) TOTAL WAR: SHOGUN 2
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 11 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Graficamente splendido, rigiocabile e caratterizzato da una I.A. degna del prestigio della serie: è il pinnacolo della saga di *Total War*.

2) STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY Set 10 VOTO 9
Casa: Blizzard Ent. Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 11
Il trionfo degli RTS di scuola classica, arricchito dalle tecnologie attuali e da un decennio di esperienza.

3) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

4) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers, Civilization IV

1) SID MEIER'S CIVILIZATION V
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Prova: Ott 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 10

Un nuovo e solido capitolo della saga. Pur con qualche rinuncia rispetto all'episodio precedente, il divertimento sarà epocale.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) MIGHT & MAGIC: HEROES VI Dic 11 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Forse è il miglior Heroes di sempre. Gli appassionati non ne resteranno delusi!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) FIFA 12
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Prova: Nov 10 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 11

Il calcio su PC di EA è una miscela strepitosa di giocabilità e realismo! Il nuovo pressing difensivo cambia il modo di vivere ogni partita.

2) PES 2012 Nov 11 VOTO 8
Casa: Konami Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 11
La I.A. è risoluta e dà il la ad azioni gratificanti. La strada per raggiungere FIFA è quella giusta.

3) NBA 2K12 Dic 11 VOTO 8 ½
Casa: 2K Sports Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Una simulazione di basket sempre più realistica e completa, con 15 glorie del passato pronte a sfidarvi.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
Trucchi: Set 09
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
Trucchi: Nessuno **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2012 Dic 11 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Sports Interactive punta sui rapporti interpersonali tra staff tecnico e squadra, e fa ancora centro!

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zak McKracken, Monkey Island, Gabriel Knight, The Longest Journey, Syberia

1) GRAY MATTER
Casa: Wizarbox Distributore: Koch Media
Prova: Feb 01 **Voto: 9**
Trucchi: Set 09
Demo: Feb 01

Forse la migliore avventura grafica degli ultimi anni: la trama è avvincente, e la giocabilità ottima, senza perdersi in enigmi assurdi.

2) MONKEY ISLAND 2 ED. SPECIALE Set 10 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un titolo che non può mancare nella collezione di un videogiocatore degno di tale nome.

3) HOLLYWOOD MONSTERS 2 Lug 11 VOTO 8 ½
Casa: FX Int./Focus Home Distributore: FX Int.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fascino delle avventure grafiche classiche incartato nella luccicante confezione del Full HD.

4) THE BOOK OF UNWRITTEN TALES Dic 11 VOTO 9
Casa: King Art Games Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 11
Meccaniche di gioco originali aggiungono complessità a un'avventura lunga e appagante, solo in inglese.

5) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere, per una bella avventura nel futuro.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne, Assassin's Creed II

1) ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 11 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un titolo d'azione molto vario, con contenuti di qualità e un sistema di gioco adatto a tutti. Ezio Auditore è tornato più in forma che mai!

2) MAFIA II Set 10 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 10
15 ore di grandioso divertimento, in una città viva e caratterizzata come non mai.

3) DEAD SPACE 2 Feb 11 VOTO 9
Casa: EA Distributore: EA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande seguito, una sana dose d'orrore e una trama coinvolgente. Da non perdere!

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
Trucchi: Mar 10 **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) DARKSIDERS Nov 10 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un ottimo titolo d'azione in terza persona, con una longevità "vecchia scuola".

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call, Guild Wars

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) DC UNIVERSE ONLINE Mar 11 VOTO 8
Casa: SOE Distributore: SCEE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente fin dai primi minuti, riesce a differenziarsi dalla concorrenza.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
Sol su PDF: Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di zone da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.

2) THE WITCHER 2 Giu 11 VOTO 9
Casa: Cd Project Distributore: Namco Bandai
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Trama, dialoghi, ambientazioni e personaggi sono di primissimo livello. È un acquisto quasi obbligato.

3) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
Missioni secondarie: Feb 10 **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07/Dic 08 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e Cidiverte
Trucchi: Set 08 **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex, Titan Quest

1) DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Casa: Square Enix Distributore: Halifax
Prova: Set 11 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un capolavoro cyberpunk, che punta tutto su una giocabilità complessa e raffinata. È il degno erede del primo *Deus Ex*. Imperdibile!

2) BORDERLANDS Nov 09 VOTO 8 ½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per i giocatori accaniti e i fan del co-op.

3) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

4) DRAGON AGE II Mag 11 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 11
L'atmosfera è sempre quella di Dragon Age, e i dialoghi e la sceneggiatura sono di ottimo livello.

5) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8 ½
Casa: Runic Games Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 11
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

razor899
Gli ultimi videogiochi acquistati
1. DiRT 2
2. Test Drive Unlimited 2
3. Mass Effect
4. 007 Quantum of Solace
5. GTA: EFLC

WarkoX
Gli acquisti di Natale
1. TES V: Skyrim
2. Assassin's Creed Revelations
3. Batman: Arkham City
4. CoD: Modern Warfare 3

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION BLIZZARD 0331/452970
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NAMCO BANDAI 02/937671
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Mag 08/Giu 09 **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
Trucchi: Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) RISE OF FLIGHT IRON CROSS EDITION Apr 11 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Set 11 VOTO 8
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) PORTAL 2 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte, Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Mar 09 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno



next LEVEL

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

SALUTI DALLA COREA DEL SUD!

Quando leggerete queste pagine, si saranno appena concluse, a Busan (città portuale nella Corea del Sud), le Grand Finals dei World Cyber Games che, quest'anno, giungono alla loro undicesima edizione e si sono svolte dall'8 all'11 dicembre. Andando sul sito **www.wcg.com**, perciò, potrete conoscere subito i risultati e sapere com'è andata per gli otto azzurri che formano la nazionale italiana partita alla volta dell'Estremo Oriente. Al momento di andare in stampa, però, ci stiamo ancora accingendo a fare i bagagli (come di consueto, Giochi per il Mio Computer seguirà la nazionale italiana alla volta dei WCG) e siamo ansiosi di sapere come si comporterà la compagine azzurra in terra coreana. Per questo v'invitiamo a non perdervi il prossimo numero dell'Arena, in cui potrete leggere un'ampia cronaca dedicata, appunto, alle "Olimpiadi dei Videogiochi". Vi ricordiamo che l'Italia partecipa soltanto a quattro delle dieci specialità di gara: *Tekken 6* (su Xbox 360), *StarCraft II*, *League of Legends* e *FIFA 2011* (su PC) e che manca l'appuntamento con una medaglia ormai dal 2008, quando Lorenzo "Lo7" Castelli vinse l'argento a *Guitar Hero III* ai WCG di Colonia. Speriamo che questa sia la volta buona.

sito di riferimento:
www.wcg.com

Tornei Nazionali

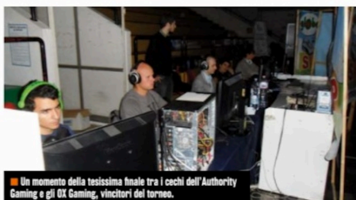
AUTUMN LAN 2011

La terza edizione del torneo di Call of Duty 4, con 32 team (internazionali) e un montepremi di oltre 12.000 euro!

DOPO il tracollo delle EPS del 2008, l'assenza di un campionato a carattere nazionale, regolare, ufficiale e caratterizzato da un dignitoso grado di prestigio, ha avuto come effetto collaterale la nascita di tante piccole competizioni a livello locale, organizzate con tanta passione e pochissimi mezzi.

A tre anni di distanza, alcuni di quei pionieristici tornei hanno saputo crescere e rinnovarsi, attirando nuovi sponsor e persino l'attenzione delle amministrazioni locali. Uno in particolare ha incuriosito l'Arena di Giochi per il Mio Computer: è l'Autumn Lan, torneo organizzato da uno dei team multigaming più attivi e vitali sul territorio nazionale, i Born Elite Humans, associazione che ha la propria sede storica a Porto Sant'Elpidio, in provincia di Fermo, nel cuore delle Marche.

Pur senza disdegnare i giochi di strategia in tempo reale (il clan dispone di un team di *StarCraft II* e uno di *League of Legends*) i BEH sono appassionati soprattutto di FPS, dal classicissimo *CounterStrike* ai vari capitoli della saga di *Call of Duty*. È proprio allo sparatutto di Activision, con particolare riguardo al quarto capitolo della serie, che i dirigenti del clan



Un momento della tesissima finale tra i cechi dell'Authority Gaming e gli OX Gaming, vincitori del torneo.

hanno pensato quando hanno deciso di dare vita a un LAN Party sul finire del 2008. "È stato solo un evento organizzato in una specie di scantinato tra amici", ci spiega Alessandro De Angelis, presidente dei Born Elite Humans, "ma è da lì che è partito tutto. L'anno successivo, infatti, abbiamo realizzato la prima edizione dell'Autumn Lan aperta a tutti clan nazionali. La popolarità del torneo poi è cresciuta al punto che, a quest'edizione, abbiamo attirato anche dei team stranieri, francesi o della Repubblica Ceca".

Il successo ottenuto dall'Autumn Lan, tuttavia, non si è limitato alla (relativamente) piccola community dei progamer europei. Sono molti, infatti, gli sponsor importanti (come Intel) che hanno chiesto e ottenuto di supportare l'evento. Da quest'anno, inoltre, il torneo gode di un patrocinio particolarmente prestigioso: è quello della Città di Porto Sant'Elpidio, la cui giunta comunale, riconoscendone il valore associativo, culturale e competitivo, ha deciso di sostenere il torneo, offrendo il locale palazzetto dello sport come sede (peraltro azzeccata, con i suoi 900 metri quadri, su cui hanno trovato posto 180 postazioni di gioco) in cui ospitare la manifestazione, oltre ad accollarsi parte dei costi. "Crediamo che i videogiochi abbiano la stessa dignità di qualunque altra disciplina sportiva", ha dichiarato il giovane sindaco della città, Mario Andrenacci "che possano trasmettere, cioè, gli stessi valori, gli stessi ideali di lealtà, di correttezza, di spirito di squadra che sono propri di qualunque sport. Per questo, il Comune di Porto Sant'Elpidio è orgoglioso di farsi promotore di un evento che ha saputo attirare giocatori provenienti da altri paesi europei e che, speriamo, giungano nella nostra città ancora più numerosi nelle prossime edizioni!"

Pur nella sua relativa semplicità, l'Autumn Cup è stata coronata da un grande successo: "Siamo stati costretti a dire di no, a malincuore, a tantissime squadre", ci racconta ancora De Angelis, "abbiamo esaurito i 32 posti disponibili solo 40 minuti dopo aver aperto ufficialmente le iscrizioni, con tutte le quote di partecipazione versate in anticipo!". Una sola specialità, *Call of Duty 4*, giocata in modalità a squadre 5 contro 5; 32 squadre, 4 gironi all'italiana, 160 giocatori e almeno il doppio tra fan e semplici curiosi; 350 match (per un totale di circa 25 ore complessive) e ben un chilometro e mezzo di cavo di rete ethernet (fatto rigorosamente a mano dai membri dello staff per risparmiare sui costi!): sono questi i numeri che danno un'idea di una due giorni frenetica ma ben organizzata e che ha offerto agli appassionati di multigaming dei tornei di elevato livello tecnico e di grande spettacolarità, come quello della sfida finale tra i favoriti della vigilia, il team OX Gaming e gli "outsider" dell'est europeo, il Team Authority giunto dalla repubblica ceca. Una gara nervosa ma a tratti entusiasmante, che ha visto la vittoria inattesa degli OX Gaming: la squadra italiana, infatti, era già stata sconfitta, nella semifinale del "winning bracket" proprio dai cechi ed è arrivata in finale come vincitrice del "loser bracket" (perciò sfavorita, partendo da un parziale di 1 a 0, come prevedono le regole dei tornei a doppia eliminazione).

In finale, il team italiano ha però saputo ribaltare il risultato a proprio vantaggio, imponendosi con due vittorie, seppur di misura, di fila e aggiudicandosi così, oltre alla "coppona" e ai numerosi premi (in hardware) offerti dagli sponsor, anche il cospicuo assegno di 5.100 euro che, di questi tempi, è tutt'altro che trascurabile, anche per un team di 5 giocatori. Lo stesso montepremi complessivo, di circa 12.000 euro, appare una piacevole novità in questo periodo di crisi estesa ed estenuante. Al terzo posto c'è un'altra vecchia conoscenza del multigaming italico: il team RedByte, che pure ha dato prova di un discreto livello di gioco e di affiatamento. Sono tante, comunque, le squadre nazionali che hanno preso parte all'Autumn Lan 2011; tra le altre, ci piace ricordare i nomi dei Quid, degli Airborne Gaming, degli Explosion C4, oltre che degli stessi Born Elite Humans. A tutti, come sempre, vanno le congratulazioni dell'intera redazione di GMC, unite al nostro augurio di non mollare mai. Arrivederci all'Autumn LAN 2012!

Paolo Cupola

GIOCHI COMPUTER

sito di riferimento:
www.clanbeh.it

Tornei Nazionali

ITALIAN TASK FORCE CUP 2012

Al via la seconda edizione del torneo di SWAT 4.

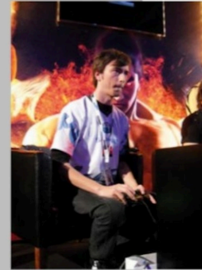
Sempre in tema di tornei nazionali, Giochi per il Mio Computer è lieta di dare spazio alle competizioni a premi organizzate nel nostro Paese. Tra queste, c'è un gradito ritorno, cui già in passato avevamo dedicato qualche pagina: ci riferiamo alla seconda edizione dell'Italian Task Force Cup, un torneo organizzato dall'omonimo clan multigaming (con il supporto dello sponsor Gamehosting.it) con un'unica specialità, l'FPS tattico *SWAT 4*. Il torneo si svolgerà a gennaio e, quando leggerete queste pagine, le iscrizioni saranno ancora aperte. Il torneo sarà disputato (completamente online) in modalità "sospetti barricati" (4 contro 4) sul set di mappe "Anti-Respawn Dexus". Non è previsto un montepremi in denaro, ma solo in hardware. Se siete interessati a partecipare, andate sul sito ufficiale e registratevi. Tra un paio di numeri vi racconteremo com'è andata.

sito di riferimento:
www.itfgaming.eu

Samsung Euro Champions 2011

UN ITALIANO SUL TETTO D'EUROPA

Rosario Monaco, degli Inferno eSport, si laurea campione europeo di Tekken 6 al SEC di Varsavia.



Tra i tornei promossi dal Comitato Organizzatore dei World Cyber Games, oltre alle spettacolari e attese "Grand Finals", ci sono tre competizioni continentali, a inviti (cui partecipano le nazionali già qualificate alle World Finals), che rappresentano un torneo collaterale (oltre alle finali nazionali, che danno diritto di accedere agli "slot" riservati a ogni paese partecipante) alle finali mondiali: sono i PAN Regional Championships che, dal 2005, si svolgono, rispettivamente, in Europa, in America e in Asia. Il campionato europeo si chiama Samsung Euro Championship e, tradizionalmente, si è sempre svolto in Germania (prima a Hannover, in occasione del Cebit, poi a Berlino, in concomitanza con l'IFA). Quest'anno, per la prima volta, il SEC si è tenuto a Varsavia, capitale della Polonia. Sei sono state le discipline ufficiali di gara: *Tekken 6*, *CounterStrike*, *StarCraft II*, *Asphalt 6*, *FIFA 11* e *League of Legends*. In passato ci siamo lamentati della scarsa competitività degli atleti azzurri nelle competizioni internazionali di livello, ma questa volta siamo felici di doverci ricredere, perché la rappresentativa italiana ha fatto un'ottima figura. La prima nota positiva, seppur con un pizzico di rammarico visto come sono andate le cose, viene dal torneo di *FIFA 2011* cui partecipa il nostro nazionale Mattia "Lonewolf" Guarracino. Lonewolf, infatti, dopo un ottimo girone di qualificazione, dopo un difficile quarto di finale contro un favoritissimo (giocando in casa) avversario polacco, si è arenato in una semifinale già vinta sulla carta: in vantaggio per 4 a 0, contro il tedesco "Schiewe" in evidente affanno psicologico, Mattia è riuscito a farsi parare un rigore e farsi rimontare subendo otto gol di fila. Nella finale "di consolazione" contro la Georgia, però, Lonewolf ha vinto senza problemi strappando almeno un meritatissimo bronzo che, ci auguriamo, sarà di buon auspicio per le finali coreane. La vera sorpresa, però, è arrivata dal torneo di *Tekken 6*, in cui il nostro nazionale, il siciliano Rosario "Rikimaru" Monaco della squadra degli Inferno eSports, ha vinto il torneo, imponendosi in un'incredibile finale contro lo svedese "The Emperor" per 3-0! L'Italia, perciò, ha concluso il SEC 2011 in terza posizione, dietro alla Polonia (nazione ospitante, con tre ori e tre argenti) e all'Ucraina (un oro e un argento), migliorando notevolmente le nostre aspettative per le finali di Busan.

sito di riferimento:
http://wcg.samsung.pl/strony/7/polish-finals

DLC per Ferrari Virtual Academy

FERRARI VIRTUAL ACADEMY ADRENALINE PACK

Il simulatore di Ferrari si aggiorna al 2011.





Ferrari Virtual Academy rimane essenziale, praticamente un simulatore di hotlap, eppure diverte alla grande.

- **Sviluppatore:** Kunos Simulazioni
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 450 MB
- **Gioco richiesto:** *Ferrari Virtual Academy*
- **Prezzo:** € 9,90
- **Internet:** www.ferrarivirtualacademy.com

LO scorso anno, Kunos Simulazioni ci aveva colpito con l'ottimo *Ferrari Virtual Academy*, una simulazione di guida ridotta all'osso (variazioni limitate all'assetto, niente danni, solo una vettura e tre tracciati), ma capace di deliziarci.

Pur limitato alla sola modalità hotlap, *FVA* riusciva a trasmettere la brutalità e le prestazioni di una potente monoposto di Formula 1, in particolare della F10. L'ottima simulazione dell'auto era impreziosita dalla qualità delle piste disponibili: solo tre, ma riprodotte nei minimi dettagli grazie alla tecnica del laserscan.

Da allora, Kunos Simulazioni non è stata con le mani in mano e ha reso disponibile un contenuto scaricabile (DLC). Per poco meno di 10 euro, l'*Adrenaline Pack* aggiunge la F150, la monoposto guidata da Alonso e Massa nel 2011, e una vettura stradale, sempre del Cavallino: una splendida 458 Challenge.

La F150 non ci ha fatto sognare in questo campionato, ma guidarla è sempre un'emozione: si rivela ben più incollata al terreno della F10 e, soprattutto, include i comandi per KERS e DRS, che aggiungono un ulteriore stimolo a chi ha già sviscerato i tre tracciati di *FVA*. Abbiamo apprezzato anche la meno brutale 458, che, sebbene capace di prestazioni nettamente inferiori alla F1, è sempre una delle massime espressioni automobilistiche. Bisogna scordarsi la paurosa downforce che caratterizza le auto a ruote scoperte e le schiaccia verso l'asfalto, e sarà di conseguenza necessario entrare in curva con molta più cautela. L'ostacolo più arduo da superare, in ogni caso, consisterà nella necessità di ritarare tutti i punti di riferimento: la F10 e la F150 hanno degli spazi di frenata incredibilmente limitati, mentre con la vettura stradale bisognerà anticipare di parecchio le staccate per non andare lunghi. Una volta presa l'abitudine, comunque, la 458 si fa apprezzare, soprattutto sul tracciato del Mugello, un circuito molto guidato che esalta le doti dei piloti più abili.

Se avete apprezzato *Ferrari Virtual Academy*, l'*Adrenaline Pack* è un'aggiunta piacevole e, a nostro avviso, la sola presenza della F150 con KERS e DRS giustifica l'acquisto dell'espansione.

Alberto Falchi

INSTALLAZIONE

1. Collegatevi al sito **www.ferrarivirtualacademy.com** e procedete all'acquisto del pacchetto
2. Riceverete tutte le istruzioni e il link per il download al vostro indirizzo e-mail.

VERDETTO



La F150 ha deluso nel campionato, ma ci ha regalato molte emozioni in questa espansione di *FVA*.

GdR d'azione Online

PATH OF EXILE

È in arrivo un nuovo parente del diavolo.

- **Sviluppatore:** Grinding Gears Games
- **Genere:** GdR d'azione Online
- **Percentuale di completamento:** 60%
- **Internet:** www.pathofexile.com



In Beta non sono presenti molte quest, ma gran parte dei contenuti deve essere ancora implementata.

QUANDO *Diablo* fece la sua comparsa sugli scaffali dei negozi, quindici anni fa, Blizzard inaugurò una serie che, anche grazie alla grande attesa per un terzo capitolo sempre più vicino, è tuttora sulla bocca di tutti. Un gioco di ruolo d'azione tutto livelli, mostri da eliminare e oggetti da raccogliere che ha letteralmente stregato milioni di appassionati.

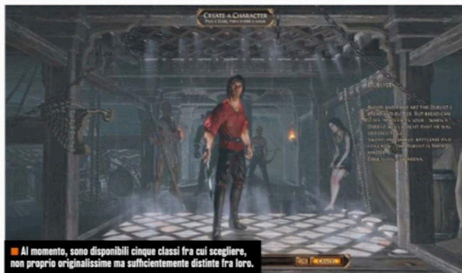
Grinding Gears Games, una piccola casa di sviluppo con sede in Nuova Zelanda, ha deciso di proporre un titolo, *Path of Exile*, profondamente simile a *Diablo 2* sia per quanto riguarda i concetti di gioco più basilari, sia per l'atmosfera disperata e apocalittica.

Path of Exile presenta, però, alcune differenze fondamentali capaci di allontanarlo, almeno in parte, dal suo "ingombrante" ispiratore. Una di queste è puramente economica: il gioco sarà gratuito, con un negozio virtuale che, a detta degli sviluppatori, venderà esclusivamente miglioramenti estetici. Inoltre, provando la Beta è stato facile osservare ulteriori elementi originali, quali un sistema di rune e abilità piuttosto articolato. Le pietre da incastonare nell'equipaggiamento ricoprono un ruolo molto importante, ossia quello di donare abilità attive. Ogni arma e pezzo di corazza debitamente personalizzato, dunque, amplierà le possibilità offensive del vostro personaggio con nuovi attacchi, oltre a incrementare le classiche statistiche (danno, protezione, eccetera). Questo sistema funziona bene ed è affiancato a un albero di abilità passive vasto, anche se organizzato in modo un po' troppo confusionario. *Path of Exile* è attualmente in fase di Beta a numero chiuso, e gli sviluppatori sono al lavoro per completare il gioco vagliando idee e opinioni dei tester. I contenuti, nel momento in cui scriviamo, sono piuttosto limitati, ma sufficienti a mostrare un titolo promettente.

I primi momenti di gioco, successivi alla creazione di un personaggio scegliendo fra le cinque (sei, in futuro) classi a disposizione, li spenderete combattendo Non Morti su una spiaggia tormentata da elementi naturali e soprannaturali. Noterete subito un comparto grafico curato, anche se piuttosto monotono: i livelli sono generati casualmente, fatta eccezione per gli accampamenti in cui accetterete missioni e incontrerete altri giocatori con cui fare gruppo per andare all'avventura, all'interno di ambienti popolati esclusivamente da mostri. Il sistema è più simile a un ibrido fra *Diablo 2* e *Guild Wars* che a un MMORPG tradizionale.

Il gioco, suddiviso in atti, è ancora in piena fase di sviluppo: non mancheremo di tenervi aggiornati. Nel frattempo, se siete interessati, puntate il browser all'indirizzo **www.pathofexile.com** e create un account per partecipare alle estrazioni di nuovi beta tester.

Antonio Colucci



Al momento, sono disponibili cinque classi fra cui scegliere, non proprio originalissime ma sufficientemente distinte fra loro.



Giocato in multiplayer

BATTLEFIELD 3

L'accecante bellezza del multiplayer secondo DICE ha bisogno di qualche ritocco.


Il bilanciamento di armi e accessori è causa di aspre discussioni sui forum di mezzo mondo.

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** DICE
- **Distributore:** Electronic Arts
- **Provato su:** Dic 11, **8½**
- **Multiplayer:** Internet, competitivo
- **Requisiti:** CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB DX 10
- **Internet:** www.battlefield.com/battlefield3

A un mese di distanza, *Battlefield 3* è ancora ben lontano dalla perfezione. Le nuove patch hanno risolto alcuni bug, ma molti giocatori hanno ancora prestazioni scadenti e qualche problema grafico di troppo. Anche parlando di server, il discorso non cambia: di tanto in tanto, capita di imbattersi in una partita con molto lag che, come sempre, rovina l'esperienza di gioco dando vita a uccisioni ingiuste e a momenti di frustrazione.

Sul fronte delle meccaniche di gioco permane qualche sbavatura, dovuta principalmente al bilanciamento delle armi e degli accessori. In molti, nella community, si lamentano dell'eccessivo potere delle torce, capaci di accecare anche nemici sulla media distanza, e del mirino IRNV, la cui visuale termica permette di acquisire i bersagli un po' troppo facilmente.
La speranza è che, nelle prossime patch, DICE modifichi alcune di queste statistiche, ottenendo un ambiente competitivo più bilanciato e variegato.

Detto questo, *Battlefield 3* è e rimane un grande FPS online, i cui problemi non impediranno ai fan del suo stile di godersi i suoi enormi campi di battaglia.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



Un grande FPS con qualche piccolo problema di bilanciamento sugli accessori delle armi. Servono altre patch!

Giocato in multiplayer

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Vi è mai capitato di trovarvi al posto sbagliato nel momento sbagliato? Se giocate a Modern Warfare 3, sicuramente sì!

Venire uccisi subito dopo lo spawn nuoce gravemente alla salute (mentale).

- **Casa:** Activision
- **Sviluppatore:** Infinity Ward/ Sledgehammer Games
- **Distributore:** Activision Blizzard
- **Provato su:** Dic 11, **9**
- **Multiplayer:** Internet, competitivo
- **Requisiti:** CPU dual core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0
- **Internet:** www.callofduty.com/mw3

IL problema più significativo venuto a galla con il multiplayer competitivo di *Modern Warfare 3* riguarda il sistema di spawn, ossia il criterio con cui i giocatori vengono fatti rientrare in partita dopo essere stati uccisi. Capita, infatti, che due membri di squadre avversarie vengano generati nello stesso punto con appena un attimo di distanza, regalando di fatto un'uccisione al secondo arrivato che, con tutta probabilità, avrà modo di sparare alle spalle dello sfortunato nemico. Questa scelta di Infinity Ward mira a dar vita a partite rapide e frenetiche, ma allo stato attuale ha un disperato bisogno di essere ricalibrata.

Passando a questioni più tecniche, a un mese di distanza l'esperienza di gioco, come in *Battlefield 3*, ha ancora qualche falla. Cali di prestazioni, momenti di lag e qualche bug assortito sono troppo frequenti, nonostante Activision stia lavorando alacremente per risolvere il tutto. Merita un plauso, però, l'attenzione di Robert Bowling di Infinity Ward che, dal suo account Twitter (@fourzerotwo) risponde prontamente a quasi tutti i bug che gli vengono segnalati. Il discorso è lo stesso di *Battlefield 3*: se vi piace lo stile di gioco di *Call of Duty*, i momentanei bug non basteranno a rovinarvi la festa. Ogni tanto ci si arrabbia, ma tutto il resto è puro divertimento in soggettiva.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



Gli estimatori dello stile di *COD* avranno di che divertirsi, nonostante qualche pessimo respawn.

Mondi virtuali

LORD BRITISH TORNA IN ATTIVITÀ. RIVOLUZIONE IN VISTA?

Il perfetto mondo virtuale secondo l'uomo che, più di ogni altro, ha influenzato i mondi virtuali moderni.

IL nome Richard Garriott (Lord British, per i videogiocatori di lunga data) dovrebbe dire qualcosa ai lettori di questa rubrica. Programmatore, game designer e, in tempi recenti, astronauta autofinanziato, Garriott è stato il responsabile di alcuni dei progressi più significativi che hanno investito il genere dei giochi di ruolo su PC.

Akalabeth, il primo GdR commerciale propriamente detto, fu opera sua; sua fu una delle serie più fortunate dell'intero panorama "ruolistico" occidentale (*Ultima*) e sempre suo il primo gioco di ruolo online a conoscere un successo internazionale, quell'*Ultima Online* che ancora oggi si gioca in molte parti del mondo.

È recente la notizia che vuole Garriott alle prese con un nuovo titolo online di massa. Dopo il flop di *Tabula Rasa* e la breve parentesi come cosmonauta, Lord British torna alla sua vecchia passione. A confermarlo è lo stesso Garriott, con un lungo aggiornamento della sua pagina Facebook (**www.facebook.com/#!/notes/richard-garriott-de-cayeux/what-is-a-lord-british-ultimate-role-playing-game/259507887434380**) in cui, tra l'altro, ripercorre la propria carriera di "creatori di mondi". Sì, perché, se d'abitudine l'espressione "mondi virtuali" si associa a realtà online persistenti, Garriott ha sempre considerato il suo ruolo come quello di un demiurgo, un creatore di realtà alternative, anche in epoche in cui limiti tecnici di ogni sorta gli impedivano di praticare l'opzione online. La coerenza e l'autonomia del mondo di gioco sono sempre state un suo pallino, tant'è che nella serie *Ultima* sono comparse prima che altrove routine di vita quotidiana per i Personaggi Non Giocanti e interazioni complesse con le lande virtuali. Il mondo di *Ultima*, Sosaria, voleva essere un'ambientazione virtuale con tutti i crismi ben prima della pubblicazione di *Ultima Online*. Solo con il debutto di quest'ultimo, però, decine di migliaia di giocatori in tutto il pianeta hanno cominciato a calcare contemporaneamente l'arena di Britannia, il cuore del mondo di Lord British, gettando le basi per la nascita di comunità virtuali ancora oggi attive.

A questo punto, viene naturale chiedesi quale sarà la prossima mossa di Richard Garriott; se riuscirà o meno a lasciarsi alle spalle *Tabula Rasa*; quali caratteristiche avrà il suo nuovo mondo e che tipo di MMOG vuole produrre questa volta. Qualcosa possiamo intuirla dal post cui accennavamo. Primo: si tratterà di un GdR, un GdR "vero", dove si potrà interpretare il proprio ruolo sino in fondo. Secondo: la consistenza del mondo sarà un punto cardine della produzione. Niente cliché ripresi acriticamente dalla tradizione fantasy, né realtà di plastica, dove il giocatore è chiamato a interpretare il ruolo impostogli dai designer. Terzo: accessibilità, delle meccaniche, del metodo di pagamento (free-to-play) e delle modalità di fruizione. In questo senso, i nuovi strumenti per la partecipazione asincrona all'esperienza di gioco sembrano interessare parecchio il designer (la fantasia vola a Facebook, o ai browser game in generale, o ancora a certi titoli per iOS, ma è presto per dire quali canali sfrutterà il nuovo progetto di Garriott). Insomma, l'idea è di coniugare accessibilità e profondità, fruibilità e complessità. Per citare le stesse parole di Lord British: "Un grande gioco, come un grande film, non può essere inaccessibile alle masse".

Eppure, le realtà online più complesse e stratificate sembrerebbero quelle legate a titoli scarsamente accessibili. Esattamente come avviene in altri campi – in letteratura, per esempio, se proprio non vogliamo ribattere sul cinema – la difficoltà del primo approccio viene spesso usata per selezionare una determinata tipologia di utenza, quella più propensa a investire tempo e risorse nella fruizione del prodotto. È quanto accade programmaticamente in romanzi come "Il nome della rosa", o in MMOG come *EVE Online* e, per l'appunto, *Ultima Online*. Ragionevole, quindi, chiedersi quante possibilità abbia un titolo online di medio budget di essere l'esperienza "definitiva" per i giocatori di ruolo più smaliziati e, al contempo, un gioco per tutti. La storia recente ci induce a rispondere poche, ma un personaggio come Richard Garriott merita perlomeno il beneficio del dubbio. Se non altro, perché sorprendere i fan è sempre stata la sua vocazione più forte.

Alessandro Gambino 


Non è bastato il tocco di Lord British per salvare *Tabula Rasa* dall'insuccesso.

IL GDR DEFINITIVO

La serie *Ultima* è stata, per quasi un ventennio, il banco di prova delle teorie di game design di Lord British. Il prodotto concreto della sua aspirazione ideale al gioco di ruolo perfetto. Nata con le caratteristiche di un tipico GdR per PC (anzi, corresponsabile, insieme a *Wizardry*, della determinazione dei canoni del genere) si è pian piano evoluta in qualcosa di più complesso. Ha proposto mondi di gioco credibili, problemi morali complessi e quest che l'avvicinavano alle avventure punta clicca. Altro grande merito della saga di Garriott è stato quello di lanciare il genere dei MMORPG nel mondo, con un titolo che, non a caso, ha ancora legioni di fan più o meno affezionati.

La testa tra le nuvole, anzi più in alto

Nulla come l'avventura spaziale di Lord British può testimoniare l'eccentricità del personaggio. Versando la bellezza di 30 milioni di dollari all'Agenzia Spaziale Russa, Richard Garriott, sul finire del 2008, è entrato a far parte del ristretto "club" degli astronauti miliardari. La missione cui ha partecipato è la Sojuz TMA-13. Durata complessiva dodici giorni, documentati da un lungometraggio facilmente reperibile.

esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.



A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti.
Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it.
Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina.
Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD.
Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati.
Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Azione

DISNEY UNIVERSE

Un'avventura nei "panni" dei personaggi Disney più amati.

DEMO multilingua, che comprende anche l'italiano, del divertente gioco di piattaforme/azione firmato Disney e dedicato al suo pubblico di giovanissimi appassionati.

Abbiamo recensito *Disney Universe* nello scorso numero di Giochi per il Mio Computer. Per installare il demo, occorre accettare i vari contratti di licenza e selezionare una delle due procedure: Completa (che installa il programma e tutti i suoi componenti in una cartella predefinita di C:/) e Personalizzata (che consente di scegliere il percorso di installazione). Il demo del gioco occupa 819 MB di spazio su hard disk. Se non riuscite ad avviare *Disney Universe* e vi appare un messaggio relativo alle restrizioni del parental control, cliccate con il pulsante sinistro del mouse sull'icona del gioco presente sul vostro desktop, selezionate **Proprietà**, accedete al tab **Compatibilità**, attivate la voce **Esegui il programma in modalità compatibilità per Windows XP**, cliccate su **OK** e riprovate ad avviare il gioco. Il demo consente di gustare il primo livello ambientato nel mondo dei "Pirati dei Caraibi" indossando un costume a scelta fra quelli di Topolino, Jack Sparrow, Stitch e Mike Wazowski. La versione completa di *Disney Universe* permette di sbloccare una nutrita schiera di costumi aggiuntivi e di scorrazzare attraverso sei mondi differenti ispirati a famosi film Disney.

COMANDI PRINCIPALI
Z – Attacco
Spazio – Salto
X – interazione
Frecce direzionali – Movimento



Un gioco ideato per un pubblico di giovanissimi, ma che farà divertire anche gli adulti.

Casa: **Disney Interactive**
Requisiti: **CPU 2.2 GHz, 2 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo**, quindi **Programmi e funzionalità** e scorrete l'elenco cercando la voce **Disney Universe Demo**. Cliccate su **Disinstalla** e seguite quindi la procedura automatica accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

AFTERFALL INSANITY

Genere: Sparatutto/Survival horror
Casa: Nicolas Games
Requisiti: CPU dual core, 2 GB di RAM, Scheda video comp. Shader 3.0, Windows XP/Vista/7

Un nuovo survival horror da provare, questa volta ambientato successivamente a un'ipotetica terza guerra mondiale e mosso dall'Unreal Engine 3. Il demo (che richiede quasi 1,7 GB di spazio su disco fisso) mette a disposizione di coloro che volessero cimentarsi in questa avventura al cardiopalmo il secondo e il nono livello del gioco, da affrontare nei panni del protagonista Albert Tokaj.

DUNGEON DEFENDERS

Genere: GdR d'azione/Strategia
Casa: Treny Entertainment
Requisiti: CPU 1 GHZ dual core, 1 GB di RAM, Scheda video 256MB, DirectX 9,0c, Windows XP/Vista/7

Mix fra tower defense, gioco di ruolo e d'azione, *Dungeons Defenders* vi impegnerà nella difesa della terra di Etheria dal malvagio di turno. L'installazione richiede 1,5 GB di spazio libero su disco fisso. Dopo aver completato la prima parte della procedura, avviate il gioco e preparatevi ad attendere qualche minuto affinché sia ultimata anche l'installazione dei componenti addizionali. Una volta avviato *Dungeon Defenders*, dalla schermata iniziale potrete accedere alle opzioni di configurazione o giocare direttamente, selezionando uno dei due personaggi disponibili (Apprendista e Cavaliere, cui si aggiungono Frate e Cacciatrice nella versione completa).

GLOBAL OPS COMMANDO LIBYA

Genere: Sparatutto
Casa: bitComposerGames
Requisiti: CPU 2.2 GHZ, 2 GB di RAM, Scheda video compatibile 256MB, Windows XP/Vista/7

Demo single player che occupa poco meno di un 1,5 GB per lo sparatutto in terza persona di Spectral Games che, per la gioia di tutti gli appassionati del genere, è passato da essere una sorta di tech demo a un gioco vero e proprio. In *Global Ops Commando Lybia* dovrete riuscire a impedire la compravendita di un ordigno nucleare fra un boss della mafia russo e un leader libico. I livelli giocabili in questa versione di prova, disponibili in tre diversi livelli di difficoltà, sono due: Misurata Factory e Training Camp.

IGNITE

Genere: Guida arcade
Casa: Just a Game
Requisiti: CPU 3GHz, 512 MB di RAM, Scheda video 512 MB, Windows XP/Vista/7

Nemesys Games è un team di sviluppo indipendente che s'inserisce senza troppi strappi e novità nel mercato dei giochi di guida arcade proponendo *Ignite*, un titolo dai connotati abbastanza classici che vi permetterà di sfrecciare ad alta velocità in una serie di circuiti urbani. Il demo consente di provare le modalità multiplayer, free race e tutorial su tre tracciati: Nitro City North, Nitrous Wharf e Oxide Park. Lo spazio necessario per installare il demo è di poco inferiore agli 800 MB.

LEGO HARRY POTTER ANNI 5-7

Genere: Avventura/Azione
Casa: WB Games
Requisiti: CPU 2.2GHz, 2GB di RAM, Scheda video 256 MB, Windows XP/Vista/7

Mentre in libreria e sul grande schermo la saga di Harry Potter è già giunta alla sua conclusione, nel mondo virtuale e colorato dei mattoncini LEGO sta rivivendo la seconda parte della storia, quella legata agli ultimi tre libri/anni. Questo demo di *LEGO Harry Potter Anni 5-7* comprende il livello "La pazzia di Lovegood" in modalità Storia o Gioco Libero.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Cinque giochi indie che abbracciano un ventaglio di generi che spazia dai più classici giochi di ruolo e di piattaforme (rispettivamente, con *Wanderlust* e *Momodora II*) ai simulatori spaziali (con *Kerbal Space Program*). Spazio anche agli sparatutto con visuale dall'alto e a giochi che vi metteranno nei panni di un inarrestabile pompiere (*Station 37*).

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita?
È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC.
Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Oltre al manuale in PDF in italiano del gioco allegato a questo numero di GMC, *Warhammer 40,000: Dawn of War II* la sezione dedicata a Mod e add on comprende una Total Conversion stand alone di *Duke Nukem 3D*, una versione aggiornata del noto *Rise of the Triad* e Mod per *Warcraft III, Amnesia: The Dark Descent* e *Deus Ex*.

Fra i quattro filmati presenti nella sezione Video del DVD (che presentano altrettanti giochi, fra cui *MUD – FIM Motocross Worls Championship, Ridge Racer Unbounded, Trine 2*) spicca quello di *Skyrim*, quinto episodio della saga di *The Elder Scrolls*, recensito su questo numero di GMC.

Mod e Add On

THROUGH THE PORTAL
Seguito della storia raccontata in *Amnesia: The Dark Descent* che si svolge subito dopo uno dei tre finali previsti dal gioco, ossia quello in cui Alexander attraversa il portale. Grazie a *Through the Portal*, potrete dare un'occhiata al mondo alieno cui si accenna nel corso del gioco.

ARCADIA
Un suggestivo Mod per *Warcraft III* che vi chiederà di sventare la minaccia di una pericolosa epidemia esplosa con la diffusione di una droga che avrebbe dovuto aumentare l'aspettativa di vita degli esseri umani.

DEUS EX 2027
Mod che rappresenta un prequel delle vicende di *Deus Ex*, con una storia non lineare, finali multipli dipendenti dalle scelte effettuate dal giocatore e nuove opzioni (armi ed equipaggiamenti acquistabili nei negozi, potenziamenti).

RISE OF THE TRIAD 2012
Versione aggiornata di un famoso sparatutto pubblicato nientemeno che nel 1994. In particolare, questa "edizione 2012" rivede il bilanciamento delle armi rendendo le munizioni limitate e consentendo al giocatore di portare con sé un numero maggiore di armi.

WG REALMS 2 SIEGE BREAKER
Più che un Mod, un gioco completo: una Total Conversion di *Duke Nukem 3D* che non richiede il gioco originale per funzionare.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II
Il manuale in italiano, in formato PDF di ***Warhammer 40,000: Dawn of War II***, il gioco allegato a questo numero di GMC.


RISE OF THE TRIAD 2012


ARCADIA

Driver

AMD/ATI Catalyst 11.11
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

NVIDIA Forceware 285.62
La versione più aggiornata dei driver per le schede video NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

Utility

3d Analyze v2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Acrobat Reader X 10.1
L'ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui è realizzato anche il manuale del gioco completo allegato ogni mese a GMC.

Avira antivirus
Un efficace antivirus in italiano, gratuito se utilizzato per uso personale. Addio minacce per il vostro computer!

CCleaner v3.11
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

CD Burner XP
Programma in italiano per masterizzare comodamente e senza spese aggiuntive CD, DVD, CD Audio e supporti riscrivibili.

Cobian Backup
Un utile programma gratuito per gestire e programmare comodamente i vostri backup periodici e non.

CDEx
Affidate la gestione dei vostri CD audio a questo comodo programma.

Filezilla 3.5.1
Un ottimo client FTP completamente gratuito e accessibile a tutti grazie all'interfaccia in italiano.

Firefox 8.0
La versione più recente e in italiano del noto browser Internet di Mozilla.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GIMP
L'alternativa open source a Photoshop. Un programma di grafica completo e ricco di opzioni, accompagnato da un indispensabile manuale in italiano.

Irfanview V4.30
Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

OpenOffice ITA
Valida alternativa a Microsoft Office che offre fogli di calcolo, scrittura e altre funzioni.

PDF Creator 1.2.3
La risposta alle vostre esigenze di creazione documenti in formato .pdf. Il programma installa una stampante virtuale che genera file nel formato Acrobat.

Recuva 1.4.1
Per recuperare file cancellati per errore, provate questo indispensabile programma freeware: non dovrete più dire addio a documenti e immagini che credevate perduti.

Speedfan 4.43
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

VLC Media Player
Il programma ideale per visualizzare in un baleno qualsiasi formato video.

Winrar v4.0
Ultima versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Indie

KERBAL SPACE PROGRAM
Se il vostro sogno è esplorare la galassia ma soffrite persino il mal d'auto, perché non provare a dare il via a un programma spaziale utilizzando un divertente simulatore? Chi ha già giocato *Orbiter* senza problemi troverà *Kerbal Space Program* una passeggiata; chi non ci ha capito niente ha finalmente l'occasione giusta per gustare una sua versione decisamente più arcade.

MOMODORA II
Un platform bidimensionale particolarmente carino con un tocco di autunno: il protagonista porta con sé una foglia d'acero che utilizza per colpire i nemici. *Momodora II* prevede persino finali multipli e va provato assolutamente (magari dopo aver recuperato anche il primo episodio sul sito Internet **http://rdein.wordpress.com/2010/08/08/hello-world/**)

RUNNING WITH RIFLES
Versione ridotta (cioè senza il supporto per la modalità online) rispetto a quella in commercio di *Running with rifles*, sparatutto con visuale dall'alto di Modulaatio Games che vede due fazioni opposti in scontri a fuoco senza esclusione di colpi. Il gioco non richiede installazione, poiché è sufficiente scompattare il file archivio in una cartella del vostro PC.

STATION 37
Se non avete mai sognato di esplorare la galassia in veste di astronauta, allora è probabile che ad attirarvi sia la professione di pompiere. In *Station 37* potrete sfidare le fiamme armati di estintore e ascia, nel tentativo di portare in salvo il maggior numero possibile di persone intrappolate nei loro appartamenti avvolti dal fuoco.

WANDERLUST
GdR d'azione online per quattro giocatori che in questa versione mette a disposizione i primi tre capitoli dell'avventura. Per giocare, è necessario creare un account gratuito su **www.wanderlustgame.com**. Se all'avvio del gioco sarete connessi a Internet, partirà l'aggiornamento automatico.


KERBAL SPACE PROGRAM



MOMODORA II

Patch

DRIVER: SAN FRANCISCO V1.03
Patch per il gioco di guida di Ubisoft, utile per aumentare la risoluzione fino a un massimo di 2560x1600, aggiungere il supporto al volante Logitech G27, risolvere problemi di visualizzazione del menu e altri bug minori.

FIFA MANAGER 2012 PATCH #1
Patch di aggiornamento per il manageriale calcistico di Electronica Arts, che consente di utilizzare gli stadi originali anche dopo averli migliorati e apporta alcune modifiche al bilanciamento del gioco.

HEARTS OF IRON III FOR THE MOTHERLAND V3.05
Tanti bug di vario genere risolti grazie a questa nuova patch resa disponibile da Paradox Interactive.

MIGHT AND MAGIC HEROES VI V1.1.1
È già disponibile una patch di *M&M: Heroes VI* che apporta modifiche al bilanciamento, risolve alcuni bug e aggiunge importanti contenuti come armi della Dinastia per l'Altare dei desideri, 4 nuove mappe multiplayer (Oro di Zolfo, I Ducati in conflitto, Fortezza d'onore, Silenzio degli Antenati) e la mappa "Un ponte troppo lontano", non presente nella versione 1.0.

PES 2012 V1.01
Aggiornamento per *Pro Evolution Soccer 2012* che completa la rosa dei giocatori aggiungendo squadre, statistiche e campionati assenti al momento dell'uscita del titolo.

SENGOKU V1.03
Patch generica che aggiorna il gioco e risolve alcuni bug legati all'Intelligenza Artificiale.

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES V1.03
Patch di aggiornamento e risoluzione di bug relativi a sottotitoli, audio e crash occasionali per l'avventura grafica sviluppata da King Art Games.


MIGHT AND MAGIC HEROES VI V1.1.1

Video

- *MUD – FIM Motocross Worls Championship*
- *Ridge Racer Unbounded*
- *The Elder Scrolls V: Skyrim*
- *Trine 2*



Nuove guerre attendono gli Space Marine ai confini dell'universo. È tempo di lucidare l'armatura, il mouse e tastiera!

guida al GIOCO COMPLETO

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II

Come giocare

Per giocare a *Warhammer 40,000: Dawn of War II* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Warhammer 40,000: Dawn of War II.** Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Giochi** o, se preferite, aprendo direttamente **Steam (menu Start > Steam).** Se opterete per questa interfaccia, dovrete selezione **Libreria** e quindi cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse su *Warhammer 40,000: Dawn of War II.* Ricordiamo che una connessione a Internet è necessaria per l'installazione, l'attivazione e per lanciare il gioco.

Il manuale

Per visualizzare il manuale di gioco, completamente in italiano, dovrete inserire il DVD demo e accedere alla directory **Dati > Mod> Dawn of War II**. Vi ricordiamo che per leggerlo avrete bisogno del software Acrobat Reader. Nel caso in cui tale programma non fosse già installato sul vostro computer, potrete trovarlo nella sezione Utility, sempre nel DVD demo.

La lingua

Warhammer 40,000: Dawn of War II presenta dialoghi parlati in lingua inglese, mentre tutti i testi, compresi sottotitoli e menu di gioco, sono completamente tradotti in italiano.

Ci troviamo nel quarantunesimo secolo e una battaglia di dimensioni apocalittiche imperversa nello spazio.

Gli umani, guidati dall'Imperatore, una vera e propria divinità in terra, combattono per conquistare nuovi pianeti e per difendere i propri territori, affrontando le più crudeli e misteriose civiltà extraterrestri. I brutali e sanguinari Orki, gli aggraziati ma micidiali Eldar, gli inarrestabili Tiranidi, tutti rappresentano un ostacolo alla sopravvivenza della nostra specie, ed è proprio per questo motivo che sono stati creati gli Space Marine, soldati geneticamente programmati per la guerra, fedeli fino alla morte all'Imperatore.

In *Warhammer 40,000: Dawn of War II* saremo alla guida di un particolare Capitolo (si definiscono così i corpi di appartenenza degli Space Marine), quello dei Corvi Sanguinari, un gruppo che ha la peculiarità di conservare qualsiasi informazione o reperto in modo quasi ossessivo, a compensazione del fatto che le loro origini sono andate perdute nelle pieghe del tempo.

Nel gioco, uno strategico in tempo reale, dovremo spostarci di pianeta in pianeta affrontando varie missioni mano a mano che ci verranno comunicate. Non c'è, comunque, un'evoluzione prettamente lineare. Al giocatore, infatti, viene data la possibilità di scegliere fra diverse battaglie, alcune fra l'altro disponibili solo per un breve lasso di tempo. Una libertà d'azione che si rispecchia persino a livello di giocabilità, permettendo di scegliere quali obiettivi seguire, con conseguenze di vario genere.

Al contrario di altri giochi della stessa categoria, in *Warhammer 40,000: Dawn of War II* c'è una grande enfasi sull'azione, tanto che non è presente in alcuna forma la componente di costruzione: in buona sostanza, non dovrete preoccuparvi di realizzare strutture, barricate e tanto meno veicoli o mezzi di qualche genere. Naturalmente, questo non significa che potrete andare allo sbaraglio; anzi, sarà fondamentale selezionare con cura l'equipaggiamento dei Corvi Sanguinari, in particolare quello dei Capi Squadra e del Comandante, in grado di utilizzare delle abilità assolutamente devastanti.

Warhammer 40,000: Dawn of War II richiede necessariamente una connessione a Internet per l'installazione, l'attivazione e per lanciare il gioco.

Non mancano aspetti più simili ai classici gioco di ruolo, come la crescita dei personaggi, l'accesso a nuove abilità, nonché bonus particolari. Inoltre, essendo questo un titolo Games for Windows LIVE, potrete sbloccare tutta una serie di obiettivi (achievement), per l'esattezza 73, per un totale di 2.000 punti.

Warhammer 40,000: Dawn of War II permette anche l'accesso a numerose modalità online, compresa la possibilità di affrontare l'intera campagna principale in co-op, al fianco di un vostro amico insomma. Quanto al multiplayer, potrete sia giocare uno contro l'altro, sia in battaglie a squadre, con un massimo di tre partecipanti per parte. Ovviamente, negli scontri multigiocatore non sarete obbligati a selezionare unicamente gli Space Marine, ma avrete accesso agli Orki, agli Eldar e ai Tiranidi.

GIOCHI COMPUTER

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Warhammer 40,000: Dawn of War II* è costituito da un processore single core (Pentium4 3,2 GHz), 1 GB RAM (2 GB con Windows Vista o 7), una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 3.0 (GeForce serie 6600 GT, Radeon X1600), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x, 5,5 GB di spazio su disco fisso e una connessione a Internet. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core a 2,2 GHz, 2 GB RAM e una scheda 3D con 512 MB supporto Pixel Shader 3.0 (GeForce 7800 GT, Radeon X1900 o superiori). I sistemi operativi supportati sono Windows XP, Vista e 7. Le schede video integrate dei sistemi notebook non sono del tutto supportate, quindi potrebbero dare problemi o impedire completamente il funzionamento corretto del gioco.

Installazione di Warhammer 40,000: Dawn Of War II

Verificate anzitutto che il vostro PC sia regolarmente connesso a Internet, quindi inserite il DVD di *Warhammer 40,000: Dawn of War II* nel lettore e cliccate su **Esecuzione di SETUP.EXE**. Se la finestra di dialogo non dovesse aprirsi automaticamente, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **Setup.exe**. Si aprirà immediatamente un menu di selezione relativo alla lingua, quindi cliccate su Italiano per procedere. Nella finestra successiva cliccate su **Installa Dawn of War II > OK**. Vi verrà ora proposta la lettura del classico EULA, selezionate **Accetto le condizioni di questo contratto di licenza** per proseguire. Attendete qualche minuto affinché venga inizializzata l'installazione dei componenti. **Se a questo punto NON disponete di un account Steam, andate al paragrafo Installazione di Steam** e seguite passo passo la guida. Se, invece, disponete di un accesso a Steam, inserite i vostri dati (Nome Account e Password) come di consueto. Dopo qualche secondo, il gioco vi chiederà il **Codice di Prodotto**: lo trovate stampato sul retro della confezione, ed è composto da una combinazione di numeri e lettere per un totale di 25 caratteri suddivisi in cinque blocchi. Digitateli con attenzione, evitando di confondere gli 1 (uno) con le I (di India) e gli 0 (zero) con le O (di Oscar). Se il codice è stato accettato, nella schermata successiva troverete la dicitura **Attivazione eseguita!**, pertanto cliccate su **Avanti** e attendete il completamento dell'installazione da disco.
Una volta terminata la copia dei file su disco fisso, lasciate il segno di spunta su **Gioca ora** e cliccate su **Fine** in modo da visualizzare il codice per giocare online. Tale codice è diverso rispetto a quello di attivazione ed è univoco per ogni copia di *Warhammer 40,000: Dawn of War II*: consigliamo di segnarvelo da qualche parte. Cliccate, quindi, su **Gioca** per dare inizio al download automatico della patch, che aggiornerà il prodotto all'ultima versione disponibile. Questa procedura non è evitabile in alcuna maniera ed è necessaria per la corretta esecuzione del gioco. Richiederà, inoltre, un certo quantitativo di tempo determinato principalmente dalla velocità della vostra connessione a Internet, anche perché la patch in questione ha una dimensione di circa 3 GB. Attendete il completamento dell'aggiornamento e, quando la finestra riporterà la scritta **Pronto**, cliccate su **Avvia Partita**. Infine, si renderà necessario disporre di un account **Games for Windows LIVE e del relativo client**. Nel caso non abbiate né l'uno, né l'altro, fate riferimento al paragrafo **Attivazione di Games for Windows LIVE**.



Gli scontri con i boss sono sempre piuttosto impegnativi, in particolare l'Esarca degli Eldar può letteralmente scaraventare via i vostri Space Marine.

Installazione di Steam

Warhammer 40,000: Dawn of War II richiede una serie di caratteristiche per funzionare correttamente, compresa una **connessione a Internet obbligatoria**, necessaria per registrarsi a **Steam**.
Il gioco che trovate allegato a GMC, benché in formato DVD, ha comunque bisogno di un'installazione di Steam attiva sul vostro PC. Se già utilizzate questo software, dovrete semplicemente accedere al vostro account come sempre, mentre se non lo avete mai attivato e/o installato, vi consigliamo di seguire attentamente questa guida.

1. Seguite la procedura descritta nel box **Installazione di Warhammer 40,000: Dawn of War II** fino a quando vi verrà proposto di attivare il client di Steam. Accettate e proseguite.
2. Se desiderate cambiare la cartella di destinazione cliccate su **Sfoglia**, altrimenti selezionate **Installa.**
3. Una volta completata la procedura d'installazione, Steam si connetterà online e procederà ad aggiornarsi in maniera del tutto autonoma.
4. Finito l'aggiornamento, dovrete selezionare **Crea Nuovo Account**.
5. Vi verrà proposto il **Contratto di Adesione a Steam**. Dovrete selezionare **Accetto** per andare avanti.
6. Inserite un nome a vostro piacimento nella sezione **Nome account** e quindi una parola d'ordine nel campo **Password** e **Conferma password**. Questa sezione è a vostro piacimento e vi consigliamo di scegliere con cura i dati che andrete a inserire, segnandoveli poi da qualche parte.
7. Qui dovete inserire il vostro **indirizzo e-mail valido**, possibilmente quello che usate più spesso. Vi arriverà, una volta completata questa procedura, una mail di conferma con un link relativo al vostro account (conservatela con cura per utilizzi futuri).
8. L'ultimo passaggio riguarda la cosiddetta **Domanda Segreta**: dall'apposito menu a tendina dovrete scegliere uno dei sei possibili quesiti, che vanno dal nome della squadra del cuore a quello del proprio animale domestico, insomma dettagli che potete conoscere solo voi. Un ulteriore filtro di protezione per il vostro account.
9. Procedete con l'installazione, l'inserimento del codice e l'aggiornamento online, seguendo le indicazioni descritte nel box **Installazione di Warhammer 40,000: Dawn of War II.**

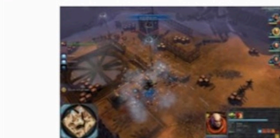
Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

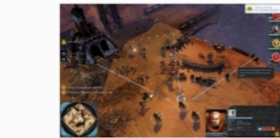

L'assalto è uno degli attacchi più efficaci della squadra guidata da Thaddeus, potendo colpire velocemente e con precisione con un potente balzo.


Gli Eldar dispongono di particolari bombe in grado di stordire momentaneamente i vostri soldati. Tenete sempre d'occhio eventuali timer a tempo per evitare di trovarvi nelle vicinanze.









Attivazione di Games For Windows LIVE

Una volta completata l'installazione del gioco, occorrerà procedere con l'attivazione di un account **Games for Windows LIVE**, essenziale per giocare a qualsiasi modalità, sia single player sia multiplayer:

1. Anzitutto, è necessario avere una e-mail generata con uno dei seguenti servizi: Hotmail.com, Live.com, MSN.com, Zune.net, Passport.net. Se vi siete registrati in precedenza su Xbox LIVE, Zune, Windows Live Messenger, MSN.com, Passport.net, probabilmente avrete un indirizzo e-mail valido, ma se così non fosse dovrete crearvene uno andando su **accounts.live.com**.

2. Cliccate sul tasto **Iscriviti** per accedere alla pagina Web dedicata alla creazione di un nuovo account **Windows Live ID**.

3. Riempite tutti i campi con attenzione, senza trascurare nessuna sezione. In particolare, copiate con dovizia il **captcha**, ovvero quell'insieme di lettere e numeri presenti a fondo pagina.

4. Cliccate su **Accetto** e lanciate il client di **Games of Windows LIVE**.

5. Inserite la mail appena creata e la relativa password nei campi a sinistra, cliccando poi su **Accedi**.

6. Vi troverete nella schermata relativa al vostro profilo: qui dovrete scegliere un **Gamertag**, ovvero un nome in codice univoco che vi contraddistinguerà per sempre. Se non fosse disponibile, dovrete inventarvene un altro. Inoltre, ricordate che una volta deciso, non potrete cambiarlo a meno di non pagare 800 punti Microsoft che corrispondono a poco meno di 10 euro.

7. Completate la procedura selezionando un'immagine che vi rappresenti e la Zona Giocatore (leggete bene le varie possibilità ed evidenziate quella che più si avvicina al vostro stile di gioco), quindi cliccate su **Accetto**.

8. Lanciate *Warhammer 40,000: Dawn of War II* e, quando vi verrà richiesto, inserite il nome utente e la password del vostro account Game for Windows LIVE.

Disinstallazione di Warhammer 40,000: Dawn Of War II

Per disinstallare *Warhammer 40,000: Dawn of War II*, accedete al **Pannello di controllo**, fate doppio clic su **Installazione applicazioni** e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premete sul pulsante **Cambia/Rimuovi**. I vostri salvataggi e i progressi non saranno comunque persi per sempre, ma verranno memorizzati attraverso il cloud di Steam. In pratica, saranno conservati sui server di gioco più o meno per sempre, l'importante è che utilizziate sempre il vostro profilo per accedere a Steam.

Connessione online obbligatoria

Warhammer 40,000: Dawn of War II richiede una connessione costante a Internet, sia in fase di installazione, sia per giocare, indipendentemente dalla modalità prescelta (compresa la campagna single player). Non è supportata alcuna opzione di gioco offline, quindi, anche attivando la relativa possibilità in Steam, il prodotto vi restituirà un errore in fase di lancio. Se comunque, durante la partita in corso, dovesse verificarsi l'interruzione della connessione, potrete continuare a giocare senza problemi.

Il Codice di Installazione

In fase d'installazione vi verrà chiesto d'inserire un codice di installazione (codice di prodotto). Lo troverete stampato sul retro della custodia del DVD di gioco. **Per l'autenticazione è necessario essere collegati a Internet.** Nel caso in cui il codice di installazione di *Warhammer 40,000: Dawn of War II* fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.

GUIDA AL GIOCO COMPLETO

I comandi di gioco

Di seguito, sono riportati i numerosi comandi e combinazioni per giocare al meglio. Questo elenco si riferisce esclusivamente alla modalità single player. Se desiderate conoscere le varie scorciatoie da tastiera per il multiplayer, potrete trovare un elenco completo online, attraverso l'interfaccia di Steam. Vi sarà sufficiente cliccare sulla voce **Libreria**, cliccare con il tasto destro del mouse *Warhammer 40,000: Dawn of War II* e, dal menu a tendina, selezionare **Visualizza manuale giocatore**. Attenzione però, a dispetto del nome, questo non è il vero manuale completo, che invece troverete nel DVD demo come spiegato nel paragrafo Manuale.

A	Attaccare
X	Ritirata
E	Riparare
G	Attaccare posizione
Z	Attaccare in mischia
S	Alt
Ctrl + A	Selezionare tutto
Ctrl + Tasto sinistro del mouse	Rimuovere selezione
Tasti dallo 0 al 9	Selezionare gruppi
B	Bomba termica
G	Granata a frammentazione
I	Granata accecante
D	Carica da demolizione
P	Riti di riparazione
M	Kit stimolante
B	Bombardamento lanciamissili Ciclone
C	Richiedere bombardamento
O	Benedizione della risolutezza
V	Schierare Tarantola

Abilità del comandante in capo

Q	Suona la carica
W	Grido di battaglia
E	Teletrasporto/Salto/Adunata/Aureola di ferro
R	Bombardamento orbitale
T	Richiedere capsula rinforzi

Abilità esclusive di Tarkus

Q	Avanzata tattica
W	Sfida

Abilità esclusive di Cyrus

Q	Infiltrazione
W	Fuoco di soppressione/Tiro ad alta potenza/Proiettili esplosivi/Immolazione
E	Esploratori di rinforzo
R	Mine di prossimità
T	Detonatore a distanza

Abilità esclusive di Avitus

Q	Fuoco concentrato
W	Scatto
E	Sgombrare

Abilità esclusive di Thule

Q	Volo d'assalto/Teletrasporto/Pundro dell'Imperatore
W	Antico difensore
E	Carica
R	Bombardamento con cannone d'assalto

Abilità esclusive di Gabriel

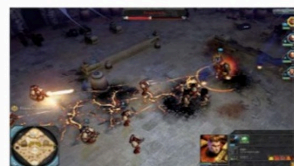
Q	Grido di guerra
W	Il mio nemico fallirà
E	Armatura dilaniante

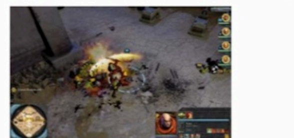
Abilità di difesa globali

F1	Richiedere torretta
F2	Mine di prossimità
F3	Attacco primario
F4	Bombardamento orbitale

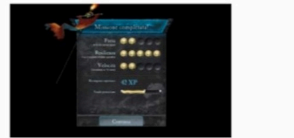

Cyrus è l'unico comandante in grado di demolire interi edifici con delle cariche esplosive.


Come è possibile notare dal pop-up in alto a destra, *Dawn of War II*, essendo un titolo Games for Windows LIVE, supporta pienamente gli obiettivi (achievement).









Titoli di CODA



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre per mano dal poliedrico Vincenzo Beretta.

BIOSHOCK E IL CRAC DEL 2008

SECONDO il grande scrittore J.R.R. Tolkien, autore de "Il Signore degli Anelli", il racconto fantastico è un modo per parlare di concetti universali senza legarli a un momento storico, politico e religioso particolare.

Se impostiamo una discussione basata sulle idee economiche di un ipotetico "Partitissimo che fa Benissimo" o dell'opposizione guidata dal "Partitone del Doblone", rischieremo che venga inquinata, sia nella trasmissione sia nella ricezione, dalle opinioni che scrittore e lettore hanno *a priori* sui due movimenti politici. Ma se trattiamo il nucleo essenziale delle stesse idee in un'ipotetica ambientazione fantascientifica, assegnandole al "Partito Giallo" e al "Partito Blu", e ci impegniamo a esporle con equilibrio, è probabile che il nostro pubblico si dimostrerà inconsciamente più aperto ad ascoltare entrambi i punti di vista. Un videogioco, in cui un giocatore è posto di fronte a problemi cui deve rispondere con delle scelte, diviene dunque un ottimo modo per esplorare idee che, forse, nel mondo reale rigetteremmo automaticamente. In un momento storico in cui le parole "default" e "spread" stanno diventando più comuni di "carcinoma", è sorprendente notare come in *Supreme Ruler 2020* il giocatore si trovi ad affrontare le stesse questioni. Il titolo simula in modo assai accurato la gestione di una moderna nazione, e mostra cosa succede quando le sue azioni portano a una perdita di fiducia, giusta o sbagliata che sia, dei mercati. Il risultato è che i tassi d'interesse richiesti per rifinanziare il debito della nostra nazione possono diventare così alti, da dover paralizzare la produzione per pagare i prestiti in scadenza.

Il punto realmente importante è che *Supreme Ruler 2020* offre diverse soluzioni, che vanno dai tagli a vari tipi di spesa sociale allo scatenare una guerra. Molte di queste sarebbero per noi "inaccettabili" se considerate nella vita quotidiana; ma il gioco, grazie al suo modello rigoroso e a-politico, ci permette di valutare la situazione da tutti i punti di vista. Ciò non significa che, alla fine, si debbano abbandonare le proprie idee personali, ma l'esperienza resta e, se il videogioco è ben fatto, porterà quantomeno a una comprensione migliore della complessità del mondo reale.

A volte, invece, è il progettista del gioco, nei panni del "narratore", a esporci una situazione interessante. La trama di *BioShock*, di 2K Games, ruota intorno al desiderio di un certo Andrew Ryan di creare una società utopistica, e alle sue catastrofiche conseguenze. Ken Levine, autore del gioco, si era ispirato alle idee della scrittrice russo-americana Ayn Rand (notate l'allitterazione del nome con quello di Ryan). La Rand fondò, negli Anni '50, un movimento, chiamato "oggettivismo", nel quale l'individuo è invitato a perseguire una sorta di "egoismo razionale", una "forma di individualismo che non danneggi gli altri", poiché, "l'uomo razionale agirà comunque per il bene comune". Dice Levine: "Lì per lì, a Ryan parve una buona idea...". Nel 2008, Alan Greenspan, per decenni presidente della Federal Reserve statunitense, e considerato da molti tra i responsabili del recente crac finanziario, dichiarò al Congresso: "Forse credere che le istituzioni finanziarie agiscano nell'interesse proprio e dei loro clienti è stato un po' ingenuo". Greenspan, un dichiarato oggettivista, non aveva giocato a *BioShock*. Cose che succedono.



Rapture: "Sul momento sembrava una buona idea..."

LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989. Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per "Martin Mystere", "Nathan Never" e "Zona X", e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdR ufficiale di "Nathan Never" e contribuendo alla pubblicazione di "Cyberpunk 2020" e "Il Richiamo di Cthulhu". Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.

Nel prossimo numero

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO!

Spec Ops: The Line

Gli inviati di GMC sfidano le tempeste di sabbia e svelano le novità sul gioco di 2K Games!



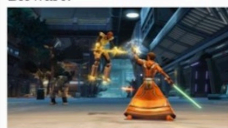
Il numero di febbraio sarà in edicola il 28 di gennaio!

Inoltre, nel prossimo numero...

...trovi anche:

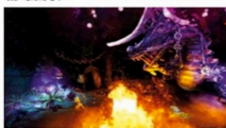
Star Wars: The Old Republic

Scoprite quanto è potente la Forza nel MMORPG di BioWare!



Trine 2

Nuove avventure fantasy in stile platform nella recensione di GMC!



Serious Sam 3: BFE

Si torna a combattere come si faceva negli FPS "vecchia scuola"!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it
Mensile – 8,90 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea – direttore@giochiperilmiocomputer.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@giochiperilmiocomputer.it
Massimiliano Rovati (Responsabile di redazione)
Alberto Falchi (Responsabile hardware)
Luca Patrian (Impaginazione)
Marina Albertarelli (Segreteria)

Hanno collaborato:
Vincenzo Beretta, Primoz Skulz, Alessandro Galli, Nemesis, Giovanni Immobile, Ariella Giulivi, Paolo Cupola, Andrea Giongiani, Elisa Leanza, Danilo Gabrielli, Antonio Colucci, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Fabio Bortolotti, Tito Parrello, Roberto Bruno, Claudio Chianese, Simona Maiorano, Alessandro Gambino, Marco Calcaterra, Joseph Massena

Digital media coordinator:
Massimo Allievi

Iconografie e fotografie:
Marco Coppola

Pubblicità:
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it – 335.62.87.272
Luigi De Re – luigidere@sprea.it – 339.45.46.500

Abbonamenti:
Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web. Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo: **www.abbonamenti.it/giochiperilmiocomputer** oppure **abbonamenti@sprea.it**; puoi anche abbonarti via fax 030 3198412, per telefono 199 111 999 dal lunedì al venerdì dalle ore 8,30 alle ore 18,30. Costo massimo della chiamata da tutta Italia per telefoni fissi € 0,12 + iva al minuto senza scatto alla risposta. Per cellulari costo in funzione dell'operatore. Per chi volesse abbonarsi dall'estero +39 041 5099049.

Arretrati:
Si acquistano on-line all'indirizzo: **www.giochiperilmiocomputer.it/arretrati**
Per informazioni o richieste: arretrati@giochiperilmiocomputer.it oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea Editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 – Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re – international@sprea.it

Marketing & pubblicità:
Walter Longo – marketing@sprea.it

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20090 Segrate (MI)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 1/3/1997 con il n. 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano